Ausgabe 2 - 1995

ÖS 25,- SFR 3,-

Club Nintendo®

Das beste Rollenspiel seit Zelda!

VIRTUAL BOY

Das neue System von Nintendo!

Aladdin und Lion King

NES Disney Fans aufgepaßt!

Speedy Gonzales

Andele, andele! Arriba, arriba, arriba!

Stargate

Strategie, Spannung und Spaß für den Game Boy!

Hitlisten, Graffiti, Spielerprofile

HITLISTEN

SNES

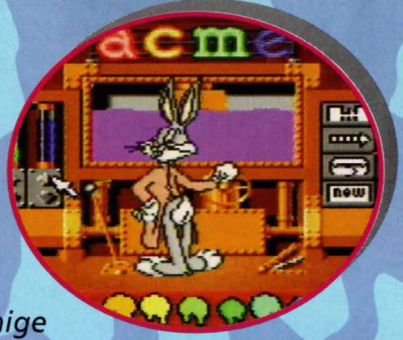
1. Donkey Kong Country
2. Die Schlümpfe
3. Lion King
4. Super Mario All Stars
5. Secret of Mana
6. Star Wars III
7. WWF Raw
8. Indiana Jones
9. Animaniacs
10. Nigel Mansell Indy Car

NES

1. Die Schlümpfe
2. Tiny Toon Adventures 2
3. Kirby´s Adventure
4. Super Mario Bros. 3
5. Asterix
6. Rescue Rangers 2
7. Duck Tales 2
8. Dschungelbuch
9. Mario & Yoshi
10. Yoshi´s Cookie

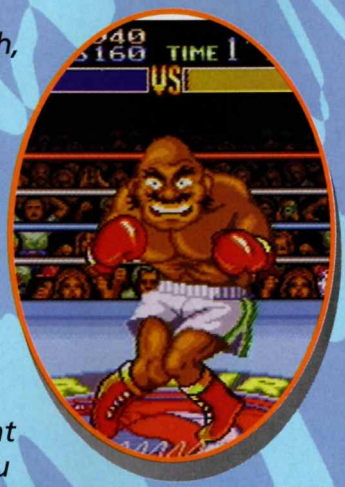
GAMEBOY

1. Donkey Kong 94
2. Aladdin
3. Wario Land - SML 3
4. Die Schlümpfe
5. Super Game Boy Soccer
6. Game Boy Gallery
7. Space Invaders
8. WWF Raw
9. Super Mario Land 2
10. Wario Blast



Wieder einmal melden wir uns direkt aus der Redaktion des Club Nintendo Magazins. Alles OK bei Euch? Wir sind dem Spielfieber total verfallen und einige der Gründe dafür erfahrt Ihr in diesem Heft.

*Auf dem Super NES können wir allen Rollenspiel-Fans das neue "Illusion of Time" nur wärmstens empfehlen. Einfach toll und fast endlos lang! **Speedy Gonzales** rast über den Bildschirm und rettet seine Freunde aus den Krallen der Katzenbande - witzig gezeichnet! Futuristische Rennen gibt es in **Top Gear 3000**, wo man überall im Universum auf die Piste gehen kann. Wer von Euch kann Einrad fahren? Niemand? Falsch. Alle! Das neuartige Spiel Unirallye zeigt Euch, wie das geht und daß es auch noch jede Menge Spaß macht. Ihr habt **Kirby** schon vermißt? In seinem neuen Titel spielt er Golf über den Wolken - laßt Euch überraschen, wie das geht!*

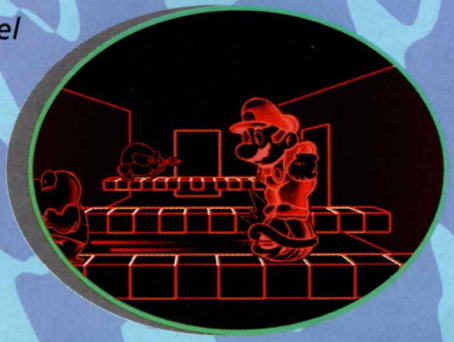


*Für Game Boy Fans haben wir Berichte über **Stargate**, ein ganz spannendes neuartiges Strategiespiel und **Pac in Time**, wo **Pac Man** sich nicht nur mit Geistern beschäftigen muß. Zu **Mega Man III** und **Pinball Fantasies** haben wir ein paar Tips für Euch auf Lager. Und brandheiß - ein Bericht über die **Game Boy Special Edition**.*

*Wie schon versprochen, bieten wir unseren NES Spielern diesmal die beiden Disney Klassiker **Aladdin** und **Lion King**.*

*Außerdem haben wir noch einen Bericht über das neue System von Nintendo - den **Virtual Boy**, der ein echtes 3-D Spielgefühl vermittelt.*

Das wars wieder einmal. Viel Spaß beim Lesen und bis zum nächsten Mal!!



Club Nintendo®

SOMMARIO

SUPER NINTENDO REVIEWS

SUPER PUNCH OUT	4
KIRBY'S DREAMCOURSE	8
SPEEDY GONZALES	10
PUZZLE BOBBLE	12
ACME ANIMATION	13
ILLUSION OF TIME	16

SUPER NINTENDO TIPS

UNIRALLY	6
TOP GEAR 3000	14

GAME BOY REVIEWS

STARGATE	18
PAC IN TIME	20
VIRTUAL BOY	22
GAME BOY SPECIAL	23

GAME BOY TIPS

MEGA MAN 3	24
PINBALL FANTASIES	25

NES REVIEWS

ALADDIN	26

NES TIPS

LION KING	28

UND

HITLISTEN	2
GRAFFITI & SPIELERPROFILE	30

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1995 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

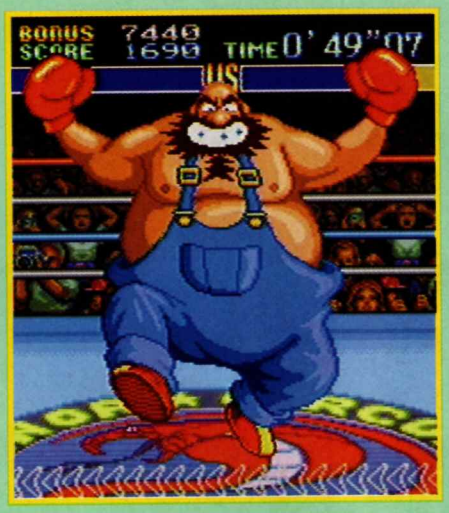
Präsident: Super Mario.
Verleger: John Fletcher.
Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.

Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

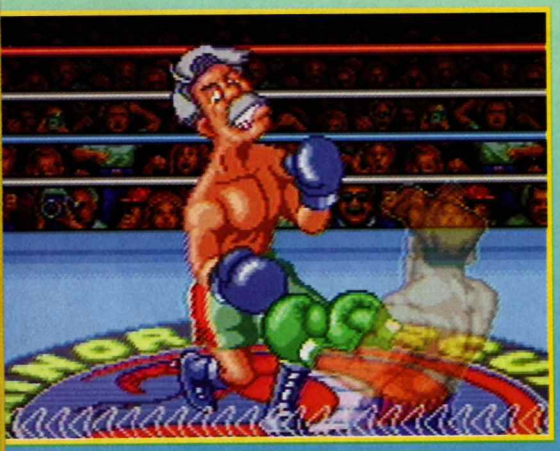
Alle Spieltitel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

SUPER PUNCH-

Super Punch Out! auf dem Super NES ist die neueste Ausgabe eines klassischen NES Titels aus dem Jahr 1988. Im Original hieß das Spiel "Mike Tyson´s Punch-Out", man änderte den Namen aber schnell, als Mike eingesperrt wurde. Das originale Spiel Punch Out war eines der meistverkauften und beliebtesten NES Spiele, die es je gab, es blieb nur hinter "Zelda" und der Mario Serie zurück. Alle Highlights des Originals wurden erhalten und für das 16 Bit System aufpoliert. Es gibt neue Grafiken, Sprachausgabe und 12 Boxer, gegen die man antreten kann, außerdem jede Menge Verbesserungen und Extras. Einige der häßlichen Mutanten aus dem Original hat man mitgenommen, wie z.B. Dragon Chan, Mr. Sandman und Bald Bull, alle anderen Kämpfer sind brandneu.



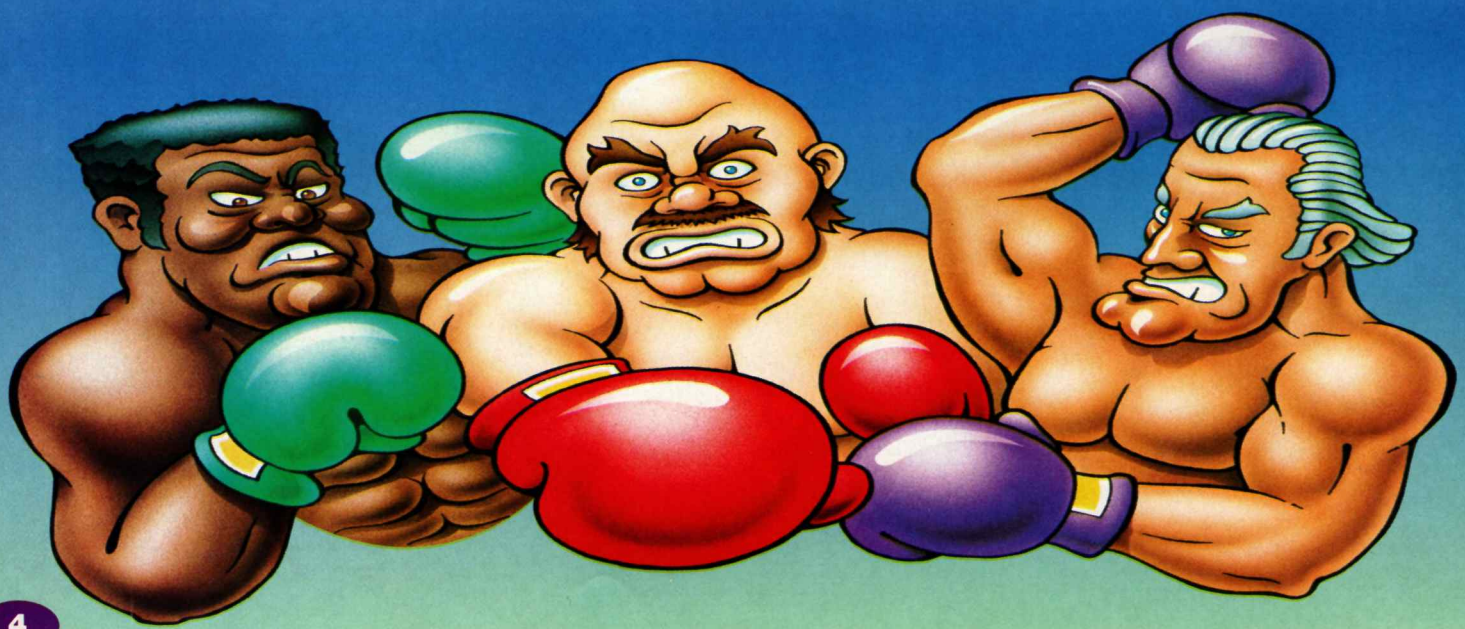
Kennen wir diesen Kerl nicht auch aus Popeye?



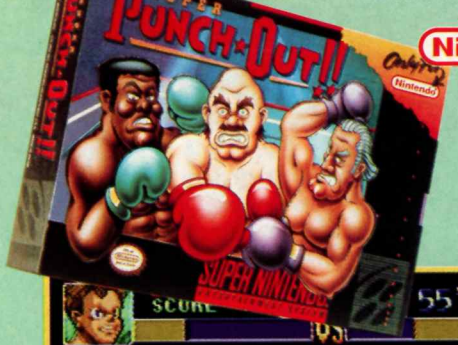
Gabby Jay kann man fast mit Rembrandt vergleichen. Er befindet sich öfter auf der Leinwand am Boden, als stehend im Ring.

Organisierte Gewalt

Das Spiel selbst besteht aus drei Box Ligen: Minor (Unterliga), Major (Oberliga) und World (Weltliga), mit vier Boxern in jedem Abschnitt. Man kann natürlich erwarten, daß jeder Abschnitt langsam mit jedem Kämpfer härter wird, als der vorhergehende, denn jeder Boxer hat seinen eigenen Boxstil. Haken, Schwinger, Schläge, Uppercuts und Körperschläge können je nach Bedarf eingesetzt werden und es gibt sogar einen Hyper-Schlag, der Dir eine ganze Reihe von schnellen Treffern hintereinander garantiert, aber der wirkt nur, wenn Du bereits einige Schläge hintereinander gut gesetzt hast. Jeder erfolgreiche Treffer bewirkt, daß sich die Energieanzeige unten auf dem Bildschirm erhöht, wenn sie das Maximum erreicht, ist es an der Zeit, dem Kampf mit einer schnellen Folge von Schlägen ein Ende zu machen. Zum Abschluß noch einen schweren Haken! Wenn Du von einem Gegner getroffen wirst, verringert sich Deine Energieanzeige und Du kannst Deinen KO Schlag nicht anbringen. KO Schläge brauchen etwas länger, um sie anzubringen, aber sie sind dafür absolut wirkungsvoll. Wenn Dein Gegner innerhalb von drei Minuten dreimal zu Boden geht, ist der Kampf zu Ende und Du kannst zur nächsten Konfrontation weitergehen.



-Out!!



Du kannst zurückweichen, aber Dich nicht verstecken!

Du magst ja Fäuste aus Eisen und ein Kinn, wie aus Stein gemeißelt haben, aber Deine Gegner werden sich Deinen Boxkünsten mehr als würdig erweisen. Jeder Kämpfer hat ein Arsenal an effektiven Schlägen und gefährlichen Spezialangriffen zur Verfügung. Dragon Chan aus Hongkong ist ein Meister in östlicher Kampfkunst, der seine Füße öfter als seine Hände einsetzt. Der Maskierte Muskel aus Mexiko spuckt seinem Gegenüber giftigen Speichel in die Augen und schlägt ihn zu Brei, während dieser nichts sieht. Mit ein bißchen Übung kann man aber diesen beiden Spezialangriffen ausweichen, hier ist das Timing wichtig.

Die Energieanzeige steht auf Maximum! Hier sind Deine besten Schläge gefragt.

Solltest Du nach drei Minuten Deinen Gegner nicht besiegt haben, gibt es keine weiteren Runden mehr und auch keinen zweiten Versuch. Du verlierst automatisch, egal, wie oft Dein Gegner zu Boden geht, egal wie einseitig der Bewerb gewesen sein mag. Das ist ein bißchen hart, aber noch schlimmer ist, daß ein Kämpfer, der beim Zählen wieder hochkommt, seine ganze Energie wieder aufgefrischt hat! Nicht einmal Marvin Hagler konnte das!

Solltest Du einen Kampf gewinnen, siehst Du ein Statistikmenü, das zeigt, wieviele Schläge Du gelandet hast, wie oft der Gegner zu Boden ging und wenn Du besonders gut gekämpft hast, ein zusätzliches Continue. Unten auf dem Bildschirm bekommst Du den gesamten Stand Deines Kampfes gegen diesen Boxer gezeigt, alle Stände einer Liga werden zusammengezählt und kommen dann auf die Rekordliste. Diese Möglichkeit bedeutet, daß Du nach Abschluß einer Liga diese beim nächsten Spiel überspringen kannst und daß Du die schnellsten KO Zeiten in einer Hi-Score Liste abspeichern kannst.

Spezielle Liga

Während Du Dich durch die drei gefährlichen Ligen kämpfst, werden Deine Gewinne und Verluste gespeichert. Ähnlich wie bei professionellen Boxern, ist es Deine Aufgabe, so wenige Kämpfe wie möglich zu verlieren. Um in den Super Punch Out! Special Circuit zu gelangen, mußt die die Minor, Major und World Liga ohne einen einzigen Verlust beenden! Wenn Dir das gelingt, findest Du vier der besten Kämpfer auf der Welt vor: Narcis Prince, Hoy Quarlow und die schrecklichen Bruiser Brothers! Bevor Du Dich mit diesen beiden beschäftigen kannst, könnte es von Vorteil sein, Werbeflächen auf Deinen Schuhsohlen zu verkaufen - damit kannst Du reich werden!

Bald Bull geht zu Boden, aber wahrscheinlich nicht für lange!

Das originale Punch Out! war ein echter Klassiker und Super Punch Out! beinhaltet ebenfalls die gute Spielbarkeit des Originals. Zusätzlich gibt es große, schön bunte und erschreckend detailliert gezeichnete Spielfiguren; einige von ihnen sind so groß wie der ganze Bildschirm! In diesem Fall ist auch die Animation der großen Figuren ausgezeichnet gelungen und jeder Kämpfer bewegt sich flüssig und bietet eine jeweils einzigartige Herausforderung. Super Punch Out ! ist ein Boxspiel, das lange nach einem würdigen Nachfolger suchen wird müssen!

REVIEW

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Sport
- **HERSTELLER:** Nintendo
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1
- **FEATURES:** Speicher 3 Ligen
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

0 — 5 — 10

Es sieht so aus, als ob ich in letzter Zeit ganz verrückt auf Rennen wäre. Diesmal habe ich mich durch Top Gear 3000 geackert und nun gebe ich auch noch Tips zu dem neuartigen und tollen Unirallye von Nintendo. Ich habe zwei Circuits aus verschiedenen Touren herausgepickt, um zu zeigen, wie man das beste aus seinem Einrad herausholen kann. Als generelle Regel gilt, mache so viele Saltos, wie Du kannst, das gibt Dir den nötigen Schwung - wodurch Du zusätzliche Speed-Boosts bekommst - und darum geht es ja schließlich, oder?! Die folgenden Regeln kann man auf alle Strecken anwenden. Auf was wartest Du denn noch? Es geht los!

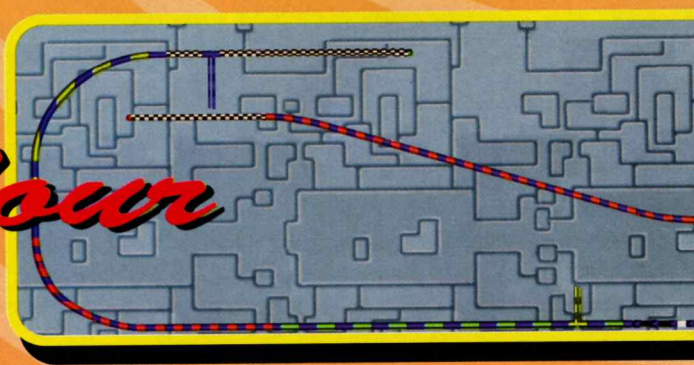
Baue auf jeden Fall genug Geschwindigkeit auf, um diesen Hügel hinaufzukommen.

AB

START

ENDLOS

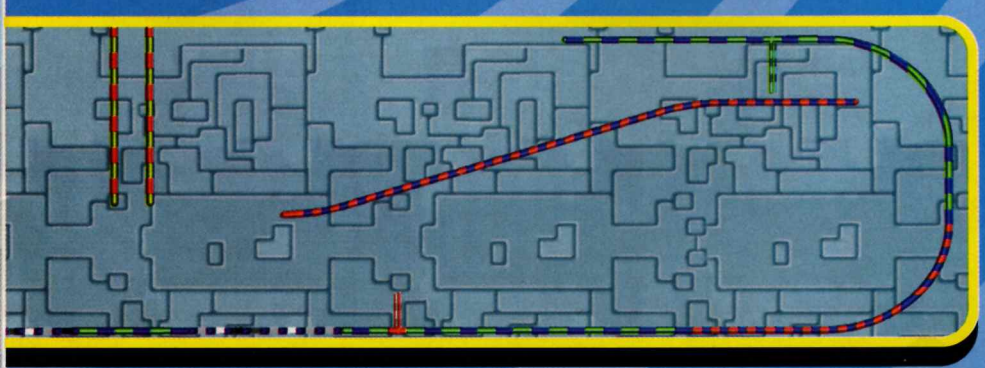
Shuffler Tour



UNI RALLY

KÜRZUNG (SHORT CUT)

Walker Tour



TIPS

- SNES
- SPIELTYP: Sport
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: Speicheroption, Liga Listen
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

KIRBY'S DREAM COURSE

Nach dem massiven Erfolg auf dem NES und dem Game Boy beglückt uns nun der unbezähmbare Kirby auch mit seinem eigenen Super NES Titel! Kirby´s Dream Course ist ganz anders als alle Spiele, die Du bisher gesehen hast, denn die Action findet in einem isometrisch positionierten Spielfeld statt, das an Marble Madness erinnert. Dort gibt es einige der verrücktesten Kraftverstärker, Gefahren und Spielfiguren, die jemals erfunden wurden! Gehe ans Tee, um eine ganz neue und verrückte Spielerfahrung zu machen!

Das ist kein Plattform-Spiel!

Kirby´s Dream Course hat wirklich ein einzigartiges Konzept, denn es kombiniert Elemente aus Golf, Kricket, Pool und einer ganzen Reihe anderer Actionspiele. Acht verschiedene herausfordernde Kurse plus ein geheimer Kurs mit jeweils acht Löchern warten auf Dich. Dabei gibt es Gefahren, wie Wasser, Trampoline, Sandfallen, Hügel, Bäume, Förderbänder und vieles andere. Spezielle Kräfte muß man anwenden, wenn man Kirby (der ist der Ball) mit so wenigen Schlägen wie nur möglich ins Loch bringen will. Dieses Können kann man sich nur aneignen, indem man einen Feind besiegt, der diese spezielle Kraft bereits besitzt. Alles, was Kirby zu tun hat, um sie zu besiegen, ist über sie drüber zu rollen, sie in Sterne zu verwandeln und dabei die neue Fähigkeit anzunehmen.

Einige der bizarren Kräfte, die Kirby erlangen kann, sobald er einen Feind besiegt hat, sind z.B. Hohe Sprünge, Sonnenschirm, Tornado und sogar die spektakuläre U.F.O. Kraft , die unseren Helden in ein Hochgeschwindigkeitsflugzeug verwandelt. Anders, als beim normalen Golf, ist das Loch nicht zu sehen und wird nur sichtbar, wenn Kirby den letzten Feind eleminiert hat. Kirby hat nur eine begrenzte Anzahl an Schlägen, um ein Loch zu beenden und diese werden als Energietomaten dargestellt?! Für jeden Schlag wird eine Tomate abgezogen, doch für jeden besiegten Feind und für jedes Einlochen kommt wieder eine Tomate dazu.

An Kracko vorbeizukommen, könnte ein Problem sein.

Drehen und Rollen

Wie man es von einem genauen Golf-Spiel erwarten kann, gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, den Ball zu schlagen. Du kannst die Richtung des Balles ändern, Spin und Kraft auflegen und sogar entscheiden, ob der Ball nach der Landung am Boden weiterrollen oder zurückrollen soll. Diese Dinge sind durch ein gut entwickeltes System möglich, das genau anzeigt, wo und wie weit Dein Ball fliegen wird. Du kannst dauernd eingreifen und die Flugbahn und den Schlag so lange verändern, bis Du zufrieden damit bist. Die Durchführung ist nicht kompliziert, sondern sogar sehr einfach.

Zusehen und Lernen

Um Dich auf die Anforderungen und Aufgaben eines solch komplexen Spiels vorzubereiten, hat Nintendo einen umfassenden Demo-Modus mitprogrammiert, der Dir alle Fähigkeiten und Tricks zeigt, die Du benötigst, um ein Dream Course Profi zu werden. Die Demo zeigt einige der erstaunlichsten Schläge, die vor Deinen Augen durchgeführt und dabei auch noch genau erklärt werden. Du kannst das dann sicher auch schaffen!? Obwohl Dir auch klar werden wird, wie schwierig das Spiel wirklich ist! Um ein passabler Spieler zu werden, muß man sich schon ein wenig anstrengen.

Das Golf Spiel ist eine der härtest umkämpften Sportarten auf der Welt. Um dieser Tatsache Rechnung zu tragen, gibt es in Kirby´s Dream Course einen sehr spannenden 2-Spieler Modus. Hier kann man einen Spieler in bestimmten Levels mit einem Handicap versehen, um das Spiel härter zu gestalten oder die beiden auf die gleiche Stufe zu stellen, wenn einer weniger Erfahrung hat und der andere schon ein echter Profi ist. Du kannst die Schlagkraft reduzieren, die Schlaglänge einstellen und die Geschwindigkeit ändern, die den Spin nach vorne oder hinten bestimmt. Die Spieler können auch würfeln, um zu sehen, wer zuerst abschlagen darf.

Jeder Spieler hat nur ein Ziel - als erster ins Loch zu treffen! Strategie und List sind bei dieser Aufgabe unheimlich wichtig, denn Du mußt Deinen Gegner auf jeden Fall so weit vom Loch entfernt halten, wie nur möglich. Die Zahl der Schläge, die Du brauchst ist in diesem Modus unwichtig, denn nur wer zuerst einlocht hat gewonnen. Am Ende eines jeden Lochs wird die Punktekarte angezeigt, damit Du genau weißt, wie die Sache für Dich steht.

Tolle Grafiken

Du brauchst mich gar nicht, um Dir zu erzählen, wie toll die Grafiken sind - Du mußt Dir nur die Bilder auf diesen Seiten ansehen! Jede Spielfigur, bis hinunter zum letzten Detail, ist toll animiert und die Kurse selbst sind ebenfalls sehr detailliert gezeichnet. Das Scrolling ist meisterhaft programmiert worden und ist so weich, wie man es noch nie auf dem Super NES gesehen hat. Nintendo scheint nun zum Meister der unterhaltsamen Software geworden zu sein und hat sich wieder selber übertroffen. Kirby´s Dream Course ist voll von innovativen Ideen, guten Grafiken und spannendem Spielspaß. Es ist eines dieser Spiele, bei denen man nach jedem Spiel wieder besser geworden ist und sich immer weiter verbessern kann. Glücklicherweise gibt es eine Speichermöglichkeit, die Deine Fortschritte sichert und Dir zeigt, was Du in der Zukunft schlagen mußt. Ein herausforderndes Spiel für Fans aller Spielarten!

Die blauen Gebiete sind Trampoline, die Kirby höher in die Luft fliegen lassen.

Der Schirm verringert Kirby´s Fallgeschwindigkeit.

REVIEW

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Sport/Rätsel
- **HERSTELLER:** Nintendo
- **ANZAHL DER SPIELER:** 2
- **FEATURES:** Speichermöglichkeit, Variabler Schwierigkeitsgrad
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

0 — 5 — 10

Speedy Gonzales
Los Gatos Bandidos

Es ist Fiesta Time im sonnigen Mexiko und alle haben Spaß an der Party. Das heißt, bis die gefürchteten Los Gatos Bandidos auftauchen. Sie sind eine der schrecklichsten Verbrecherbanden, die es in Südamerika gibt. Die Gatos wollen natürlich ihrem Ruf gerecht werden und entführen rasch alle Partygäste und verstecken diese an verschiedenen Orten im ganzen Land verstreut. Nur eine Maus war feige genug, wegzurennen. Slowpoke Rodriguez wendet sich sofort an die schnellste Maus von Mexico - Speedy Gonzales - und bittet diesen um Hilfe! Du übernimmst die Kontrolle über Speedy und mußt ihn durch das ganze Land steuern, um seine verschwundenen Freunde zu finden und, wer weiß, vielleicht kannst Du Dich auch noch ein bißchen an den Banditen rächen.

Der erste Boß. Warte in der Ecke, bis er aufhört, sich zu drehen, dann verpasse ihm einen Kick!

Sogar Katzen haben keine Chance gegen Speedy!

Rasender Nager

Speedy hat eine schwere Aufgabe vor sich. Glücklicherweise hat er neben seiner legendären Geschwindigkeit auch noch Zugriff auf eine Reihe von Gegenständen, die seinen Job ein wenig leichter gestalten. Diese Dinge sind alles von Hochgeschwindigkeitsschuhen, über Wecker, die das Zeitlimit erhöhen und Energieherzen bis zu Mausefallen, die unseren Helden in ungeahnte Höhen schleudern. Speedy weiß, wieviele Freunde er in jedem einzelnen Level retten muß und sobald er eine Maus befreit, dient dieser Punkt gleichzeitig als Neustart-Punkt, sollte Speedy sein Leben verlieren. Er muß also nicht immer wieder ganz von vorne beginnen. Wofür hat man schließlich Freunde? Extraleben kann man auf zwei Arten erlangen: Du kannst ein Extraleben-Zeichen finden (sehr selten), oder Du kannst so viel Käse wie nur möglich einsammeln, für 100 Stück gibt es jeweils ein Zusatzleben. Diese kleinen Leckerbissen sind überall auf den Levels versteckt und werden am Ende eines Levels zusammengezählt.

Als Angriffsmittel ist Speedy mit einem der besten Kicks der Welt ausgestattet. Um einen Feind auf elegante Art loszuwerden, muß er nur genau zielen und kann ihn dann vom Bildschirm schicken.

Eine Karte des Spiels zeigt anschaulich, wie weit Speedy schon gekommen ist. Er muß immer einen Level abschließen, um in den nächsten vorrücken zu können, ähnlich wie in Super Mario World.

Genug nun von den allgemeinen Dingen, wie steht es mit dem Spiel selber. Nun, dem ersten Eindruck nach sieht Speedy Gonzales aus, wie eine Mischung aus Mr. Nutz und Bugs Bunny´s Rabbit Rampage: letzteres ist auch ein Sunsoft Titel. Die Grafiken sind, wie man es von Sunsoft gewohnt ist, ausgezeichnet und Speedys Animation ist echt gut gelungen. Seine Bewegungen sind genau, gut spielbar und mit ein bißchen Übung kannst Du in halsbrecherischer Geschwindigkeit nach Herzenslust rennen und springen.

Nicht nur Speedy ist ein grafisches Wunder, auch jeder einzelne Feind und alle Hintergründe wurden mit Sorgfalt gestaltet. Speziell gut gefallen haben uns die Schneemänner im vierten Level "Snowy Caps", die Speedy mit Schneebällen bombardieren. Gut gezeichnet und animiert!

Größere Herausforderung

Nichts macht einen wütender, als ein Spiel zu beginnen und dann herauszufinden, daß es zu einfach oder viel zu schwierig ist. Resultat: das nächste Spiel bitte! Speedy Gonzales ist gerade richtig zum Einsteigen, ohne daß es zu einfach ist. Die ersten Levels bieten nur vereinzelt große Herausforderungen, aber die Action wird bald intensiver, denn das Zeitlimit wird vermindert, die Feinde werden härter und die Hindernisse immer gefährlicher. Man muß auch sein Hirn einsetzen, wenn man bestimmte Gegenstände einsetzen muß, um andere Gebiete der Spielwelt betreten zu können. Man braucht z.B. den Feueratem-Trank im alten Gefängnis, um die großen Kessel anzuzünden, wenn dann Dampfwolken aufsteigen, kann Speedy auf ihnen immer höher hinauf springen. Glaubt mir, die Rätsel, die noch auf Euch warten, sind oft noch kniffliger.

Wenn Du an vorhergehenden Sunsoft Titeln, wie Aero, the Acrobat, Daze Before Christmas und Rabbit Rampage Spaß gehabt hast, wird Dich Speedy Gonzales nicht enttäuschen. Es ist einer der spielbarsten Titel für das SNES, die wir kennen. Man hat viel Freude beim Spielen und die Action wird durch tolle Grafiken und witzige Einfälle gut unterstrichen.

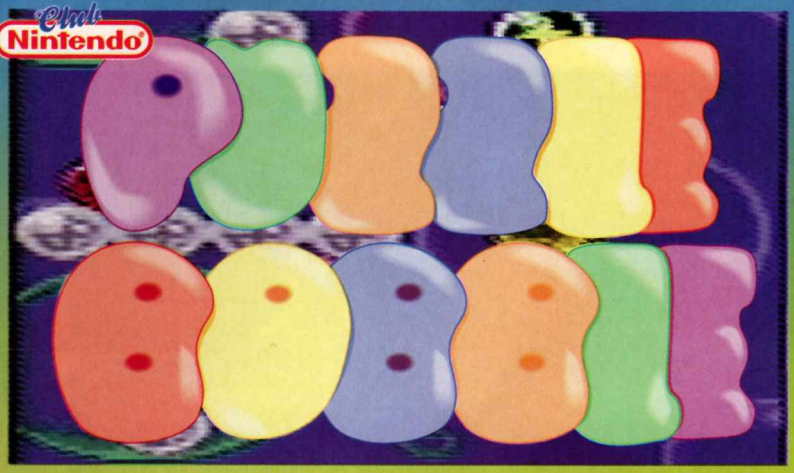
Einer der Gefangenen. Offensichtlich tut er sich selber zu leid, um zu merken, daß er bald freigelassen wird.

Mutierte, laserschwingende Robben spüren Speedys Gegenwehr!

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Sunsoft
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Geheimgebiete, Neustart-Punkte
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10



Das ist nicht einfach ein weiteres Strategiespiel, es ist anders und dazu noch sehr unterhaltsam. Puzzle Bobble bietet das Comeback zweier Stars aus dem alten, klassischen Bubble Bobble - Bub und Bob - die es bereits auf dem alten Atari ST gegeben hat. Den Bildern nach könnte man meinen, es handelt sich um einen weiteren Tetris-Klon. Das ist aber nicht so! Die Leute bei Taito haben sich offensichtlich viele Gedanken gemacht und eine vollkommen neue Art von Strategiespiel erfunden.

Blasen-Geschosse

Puzzle Bobble sieht irgendwie aus, wie eine Kreuzung zwischen Tetris und Space Invaders. Das Konzept ist sehr einfach, man muß nur farbige Blasen aus einer seltsamen Kanone abfeuern, die sich unten auf dem Bildschirm befindet und versuchen, damit gleichfarbige Blasen zu treffen. Sobald man auf diese Weise drei gleiche Blasen zusammen hat, fallen sie nach unten und verschwinden vom Bildschirm. Mit der großen Menge an Blasen, die sich auf dem Spielfeld befinden hat man natürlich mehrere Möglichkeiten sie verschwinden zu lassen. Wenn man höhergelegene Blasen abschießt, fallen natürlich auch die darunterliegenden, andersfarbigen mit herunter.

Neben den normal gefärbten Blasen gibt es auch noch welche mit speziellen Zeichen, um die Action etwas flotter zu gestalten und ein bißchen Abwechslung ins Spiel zu bringen. Explosive Blasen detonieren, sobald man sie trifft und reißen viele andere mit; Blitz-Blasen zerstören eine horizontale Linie und Wasser-Blasen verfärben alles unter ihnen in die gleiche Farbe. Diese speziellen Blasen können sehr hilfreich sein, wenn man das Spielfeld schnell abräumen will. Dadurch bekommt man natürlich mehr Punkte!

Die Punktezahl hängt davon ab, wie schnell Du den Level beendest.

Taito war aber nicht damit zufrieden, nur spezielle Zeichen ins Spiel zu integrieren, es gibt auch noch ein benutzerfreundliches Hilfssystem, das aktiv wird, wenn man Probleme in einem der schwierigeren Levels hat. Es bleibt immer nur für einen Bildschirm in Funktion, aber es kann sehr nützlich sein.

Der "Challenge" Level ist ein echter Tetris Klon, in dem die Blasen direkt auf den Boden zusteuern.

Im 1-Spieler Modus mußt Du Dich durch einen Bildschirm nach dem anderen arbeiten, die natürlich immer schwieriger werden; im 2-Spieler Modus wird der Bildschirm in der Mitte geteilt und Du kannst gegen einen Freund oder den Computer antreten; Du kannst aber auch den "Challenge" Level auswählen. Das ist wie bei Tetris; farbige Blasen fallen von oben herunter und Du mußt sie daran hindern, den Boden zu erreichen.

Man hat schon gedacht, das Tetris/Strategie Konzept wäre erschöpft, aber Puzzle Bobble bringt neue Inspiration und Zuversicht in dieses Genre. Es ist viel leichter zu meistern, als andere Spiele dieses Typs, aber innerhalb von Sekunden wird man süchtig danach! Man hat viel Spaß, gute Grafiken und einen witzigen Sound. Mit den zur Verfügung stehenden Optionen solltest Du eigentlich länger Freude an diesem Titel haben.

REVIEW

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Rätsel
- **HERSTELLER:** Taito
- **ANZAHL DER SPIELER:** 2
- **FEATURES:** Paßwörter

SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

Wolltest Du schon immer Deine eigenen Looney Tunes Zeichentrickfilme entwerfen? Nun gut, mit Sunsofts neuem Spiel ACME Animation Factory ist das jetzt möglich!

Ideen in Bewegung

Neun der beliebtesten Looney Tunes Figuren sind mit dabei: Bugs, Tweety, Elmer Fudd, Pepe Lepew, Taz, Daffy, Roadrunner, Marvin der Marsmensch und Wile E. Coyote. Jede Figur hat eine eigene Animationssequenz und kann vollständig verändert und bemalt werden. Du kannst sogar Deine eigene Figur erschaffen, denn es steht eine große Palette an Werkzeugen zur Verfügung. Am Anfang ist es wahrscheinlich besser, eine der vorhandenen Figuren ins Spiel zu bringen, denn da kannst Du üben, sie zu bemalen und zu bewegen, bis Du das gewünschte Resultat erreichst. Du kannst sogar die Anzahl der animierten Bildern die man aneinander reihen kann und die Abspielgeschwindigkeit einstellen.

Nachdem Du den gewünschten Hintergrund ausgewählt hast, kannst Du nach Herzenslust herumspielen.

Die Farben-Mischmaschine macht die Farbwahl schnell und einfach.

Kein Vorsprung für Disney!

Sobald Du zufrieden mit dem Aussehen Deiner Spielfigur bist, kannst Du einen der bereits gespeicherten Hintergründe auswählen, oder sogar selber einen zeichnen. Eine einfache, aber komplette Werkzeugpalette steht zu Deiner Verfügung, damit kannst Du Farben mischen, die Art und Dicke des Pinsels oder des Zeichenstiftes bestimmen, Muster zeichnen oder verändern, oder sogar mit dem Stil und der Schriftart der Buchstaben herumprobieren. Geometrische und freihändig gezeichnete Formen kann man schnell und einfach malen. Du hast auch jede Menge von Füllungen und Mustern zur Auswahl, wo Du sicher das gewünschte Motiv finden wirst. Jede Animation, an der Du bereits einmal gearbeitet hast kann in diesen Hintergrund eingebaut werden. Indem Du eine Reihe von Punkten verwendest, kannst Du festlegen, wo genau Du Deine animierte Sequenz erscheinen lassen willst - je enger die Punkte, umso weicher ist die Animation. Es ist wirklich einfach!

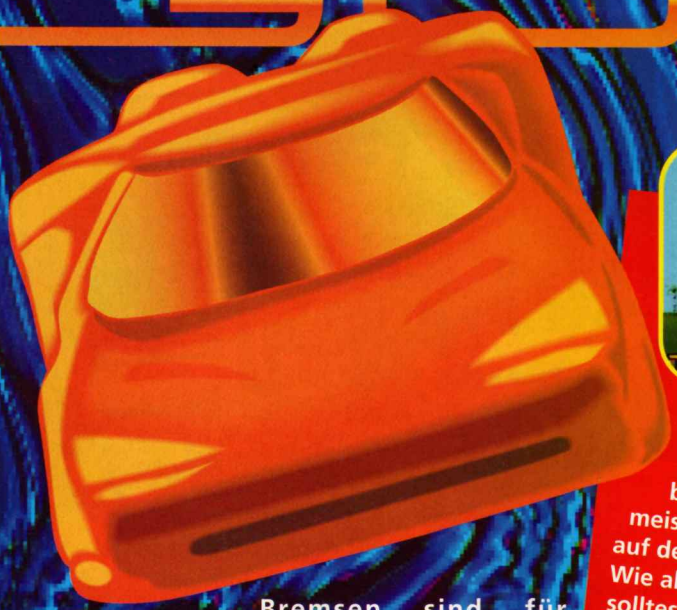
Der eindrucksvollste Faktor bei ACME Animation Factory ist das einfache, aber effektive Arbeitssystem - es ermöglicht komplizierte und sehr eindrucksvolle Resultate. Fast alles, was man sich nur wünschen kann, wurde mit eingebaut - alles steht auf Knopfdruck zur Verfügung. Wie man es von Sunsoft erwarten kann, sind die Grafiken sehr schön gezeichnet. Jedes der zahlreichen Menüs und Untermenüs hat seine eigenen Looney Tunes Figuren eingebaut und es gibt sogar den zusätzlichen Luxus, daß man seine spezielle Musik komponieren kann. Als musikalischer Anfänger habe ich herausgefunden, daß sogar dieses System idiotensicher ist und dabei auch noch viel Spaß bringt. Alle zukünftigen Künstler unter Euch sollten sofort zugreifen!

REVIEW

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Animation
- **HERSTELLER:** Sunsoft
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1
- **FEATURES:** Leicht zu verwenden
  Viele vorgegebene Spielfiguren
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

WILLYS SCHNELLER UND LEICHTER FÜHRER DURCH

TOPGEAR 3000



Auf den Geraden solltest Du in der Mitte der Fahrbahn bleiben, denn die meisten Gefahren lauern auf den Straßenrändern. Wie alle guten Rennfahrer solltest Du eine innen liegende Linie fahren, wenn Du eine Kurve nimmst - damit kannst Du wertvolle Sekunden sparen.

Bremsen sind für Schwächlinge. Drücke einfach das Gaspedal durch und lasse nicht mehr los, bis Du über die Ziellinie gefahren bist. Wenn Du eine Kurve anfährst, ist es besser, nur vom Gas zu gehen, als zu bremsen, denn dadurch hast Du bessere Kontrolle über den Wagen und Du kannst gleich wieder loslegen, wenn Du die Kurve geschafft hast. Dieses Spiel ist nur für Wagemutige geeignet. Feiglinge verlieren!

SYSTEM - *MERAK*
NAME - *MISK*
NAME - *NONET*
CSZ1 LFR9 8H61 B6T1 3Y6

SYSTEM - *ZOSMAR*
NAME - *HAAHE*
NAME - *TERBIS*
G9XC LFRM 8HRB B6T9 397

SYSTEM - *SARIN*
NAME - *YON*
NAME - *SEIMA*
JSM7 LFR7 WHMX BMTK 3N6

SYSTEM - *ALDERAM*
NAME - *BRAHEM*
NAME - *BRITES*
KS8X 3FT7 WH2S BMMK 3K7

SYSTEM - *KAJAM*
NAME - *WRUTH*
NAME - *JYCO*
?954 3FT7 WHZB CMMK 3K8

SYSTEM - *LESATH*
NAME - *THEBE*
NAME - *ELARA*
QSKB 3FT7 WHSB CMMK 3D6

SYSTEM - *MIRAM*
NAME - *SINOPE*
SSH1 LFT7 0H5B CMMG 3W6

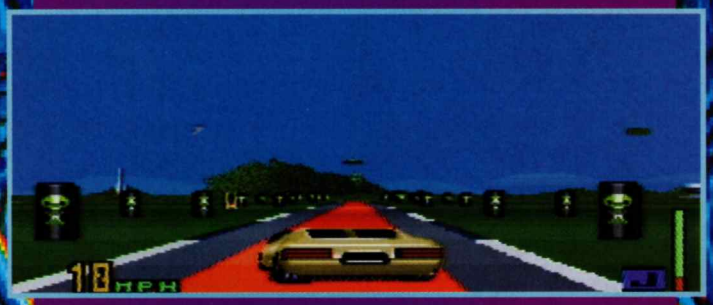
SYSTEM - *SUBRAT*
NAME - *CATENA*
NAME - *NONET*
V9G6 3FT7 0HX3 CMMG 317

SYSTEM - *TOYGETA*
NAME - *LACUS*
NAME - *PALUDES*
NAME - *AIMA*
WSB7 LFT7 0H?V CYMG 376

SYSTEM - *VEGA 5*
NAME - *THOLUS*
NAME - *GREDHI*
YSRX LFN7 0HVV FXTG 3R7

SYSTEM - *NAOSPHEIN*
NAME - *KAREM*
NAME - *ARIME*
NAME - *RATANEV*
0SLX LFNG 0HZ3 FXNG 3N7

Die Menschen sind nicht besonders gut darin mehrere Dinge gleichzeitig zu machen. Damit Du bereit für alle Eventualitäten bist, benutze öfter den Pause Knopf, um herannahende Gefahren besser inspizieren zu können. Lege eine Pause ein, um die Straße vor Dir zu studieren, dann fahre weiter um die nächsten zwei oder drei Kurven, die Du Dir gemerkt hast. Diese Möglichkeit ist besonders bei den späteren, sehr verschlungenen Strecken sehr hilfreich.



Wenn Dein Treibstoff zu Ende geht, mußt Du eine Füllstation finden und abbremsen, um möglichst viel aufzutanken. Dabei kannst Du einen oder zwei Plätze verlieren, das ist aber besser, als gar nicht ins Ziel zu kommen!

Ich weiß wie das ist - man hat eine Million Dinge, an die man denken muß: Autos, Gefahren, Kurven, wann man den Nitro Boost einsetzen soll - und Du bist auch noch gerade an einer Füllstation vorbeigefahren. Lege einfach eine Pause ein, um Dir die ungefähre Position der Station einzuprägen, damit Du sie auf der nächsten Runde nicht wieder verpaßt. Auf den späteren Strecken ist die genaue Einteilung des Treibstoffes unerläßlich.

Denke an die Raum/Zeit Warps. Sie ermöglichen nicht nur schnelles Vorwärtskommen, sondern sparen auch wertvollen Treibstoff.

Wenn Du ein kompletter Idiot bist, was ich fast annehme, und Du ziellos am Straßenrand herumirrst, könnte es manchmal von Nutzen sein, einen Nitro Boost zu verwenden, um wieder in Fahrt zu kommen.

Kaufe Dir die MK1 JUMP Ausrüstung, sobald Du sie Dir leisten kannst. Damit kannst Du einige der höheren Bonus-gegenstände schnappen, wie z.B. Zusatzleben. Sie ist auch nützlich beim Lenken auf überfüllten Fahrbahnstrecken. In den Anfangsstufen mußt Du normalerweise zurückstehen und warten, bis sich eine Lücke im Verkehr öffnet, doch diese Zeiten sind vorbei! Fahre nahe an Deine Gegner heran und springe dann einfach über sie drüber, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren! Wenn Du dies am Beginn eines Rennens benutzt, kannst Du manchmal vier oder fünf Plätze mit einem Sprung gutmachen!

TIPS

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Sport
- **HERSTELLER:** Konami
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1 - 4
- **FEATURES:** Paßwörter, Multitap
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

ILLUSION of TIME

Komm mit in eine mythische Welt der Schwerter und der Zauberei in Nintendos neuestem Rollenspiel, Illusion of Time. Ein verzweifelter Kampf beginnt, in dem Du Dein Heim, Deine Freunde und den gesamten Planeten retten mußt!

Illusion of Time ist das neueste Rollenspiel vom Team, das hinter dem bekannten Titel Soulblazer steht. Wie sein Vorgänger ist auch dieses Abenteuer eine große und spannende Herausforderung, in der es Intrigen, Gefahren und sogar einen Hauch von Romantik gibt.

Die Geschichte beginnt

Nachdem sein Vater auf einer schicksalhaften Expedition vor einem Jahr verschollen war, führte der Held des Spiels Will, mit seinen Großeltern ein ruhiges Leben in der Hafenstadt South Cape. In letzter Zeit sind aber immer wieder Vorzeichen aufgetaucht: ein riesiger Komet erleuchtet den nächtlichen Himmel, Gerüchte über alte Kulturen, wie die Inkas und die Ägypter, die die Welt wieder übernehmen wollen sind im Umlauf und ganze Horden von plündernden Monstern sind in den Vororten des Dorfes gesehen worden.

Will wird durch die Kraft der Gaia unterstützt, das ist der Geist der Erde und mit Hilfe seiner telekinetischen Kräfte macht er sich auf die Reise ins Abenteuer, die damit beginnt, daß die Prinzessin aus dem nahegelegenen Schloß zu ihm nach Hause kommt und dort von den bulligen Wächtern des Königs weggezerrt wird. Will wird dann zum König gerufen,

um den Ring seines verschollenen Vaters abzuliefern. Als Will erzählt, daß er den Ring nicht besitzt, wird er ins Gefängnis geworfen und soll dort auf Lebenszeit bleiben. Sehr nett! Etwas Eigenartiges geht da vor! Warum benimmt sich der König so seltsam? Warum wird die Prinzessin wie eine Gefangene behandelt? Und welches Geheimnis steckt hinter der sprechenden Flöte?

Dem ersten Eindruck nach sieht Illusion of Time aus, wie eine weitere Version von Zelda, aber wirklich vergleichen kann man nur die Größe und die Herausforderung des Spiels. Die Tiefe des Spiels ist absolut

erstaunlich; es ist mehr ein interaktiver Film, als ein Spiel. Will kann sich mit den Dorfbewohnern unterhalten und dadurch wichtige

Dark Space ist der Ort, an dem Du Deine Fortschritte abspeichern, oder zwischen Will und Freedan wechseln kannst.

Hier kommt Freedan

Später im Spiel kannst Du dann wählen, ob Du als Will oder als sein Alterego spielen willst. Freedan der Dunkle Krieger ist ein geübter Kämpfer, der Schalter aktivieren und Vorsprünge erklettern kann, die Will nicht erreicht. Die richtige Verwendung der beiden Figuren ist wichtig, um das Spiel zu beenden. Will hat ebenfalls eine Reihe spezieller Fähigkeiten, die er sich im Laufe seines Abenteuers aneignen kann, wie z.B. den Psycho Dash, den Black Friar und den Spin Dash. Sie alle verleihen seiner Figur zusätzliche Kraft und bringen ihn hoffentlich das kleine Stückchen weiter, das ihm noch fehlt!

Die Grafiken und die Gesamtpräsentation sind offensichtlich peinlichst genau gestaltet worden und übertreffen in ihrer Ausführung sogar noch Zelda. Freedan sieht besonders gut aus, in seiner gepanzerten Rüstung und einige der Monster und Spiellandschaften lassen andere Spiele dieser Art echt langweilig aussehen. Die Rätsel sind gerade im richtigen Schwierigkeitsgrad gehalten und man verliert nicht gleich die Lust, es nochmals zu probieren, wenn man scheitert.

Illusion of Time können wir allen Fans von Rollenspiel-Abenteuern nur wärmstens empfehlen. Es sieht vielleicht aus wie viele andere - Breath of Fire, Zelda, Secret of Mana - es ist aber im Spiel unzählige Male besser! Die einzige negative Seite dieses Qualitätsproduktes ist, daß Du Dich selber daran erinnern werden mußt, daß der menschliche Körper manchmal Essen und Schlaf braucht! Sobald Du angefangen hast, Illusion of Time zu spielen, wirst Du davon so gefangen genommen sein, daß Du alles andere um Dich herum vergißt. Es bei weitem das beste Spiel dieser Art und es wird schwer sein, diesen Titel in der Zukunft zu überbieten.

Die ausführliche Einleitung stimmt Dich perfekt für das Spiel ein.

besiegen. Die Geschichte wird immer dramatischer und Du wirst fast wie im Film von Szene zu Szene gebracht. Einige unterhaltsame und innovative Ideen warten auf Dich. Gerade, wenn Du glaubst, ein Gebiet vollkommen durchsucht zu haben, wirst Du durch eine neue Wendung im Spiel in eine weit entfernte ungewöhnliche Welt geschickt, um dort Deine gefährlichen Nachforschungen wieder von vorne zu beginnen.

In einer Stufe ist Will gemeinsam mit Prinzessin Kara für 22 Tage gestrandet. Die Romatik kann da wohl gar nicht ausbleiben, oder?!

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Speicheroption, Figur verbessert sich
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

STARGATE

Die Legende

Wir schreiben das Jahr 1928 und bei einer Ausgrabung in der Nähe der Pyramiden ist ein wichtiger archäologischer Fund gemacht worden. Eine Anzahl komisch beschriebener Steintafeln wurde ausgegraben, die älter sind, als alle bisherigen Funde. Toll!

Seit diesem Tag haben die Wissenschafter versucht, den Code der Steintafeln zu knacken, aber bisher ohne Erfolg... und so ist das große Geheimnis der Steintafeln bis zum heutigen Tag unentdeckt geblieben.

Nach Jahren der Mißerfolge beschließt die Regierung die Talente von Daniel Jackson, einem brillianten Akademiker, dessen alternative Theorien über den Bau der Pyramiden zu seinem Spitznamen "Pyramidiot" geführt haben, anders einzusetzen. Doch es gibt rote Gesichter, als Daniel den Code knackt und endlich den Sinn hinter den Steintafeln herausfindet...

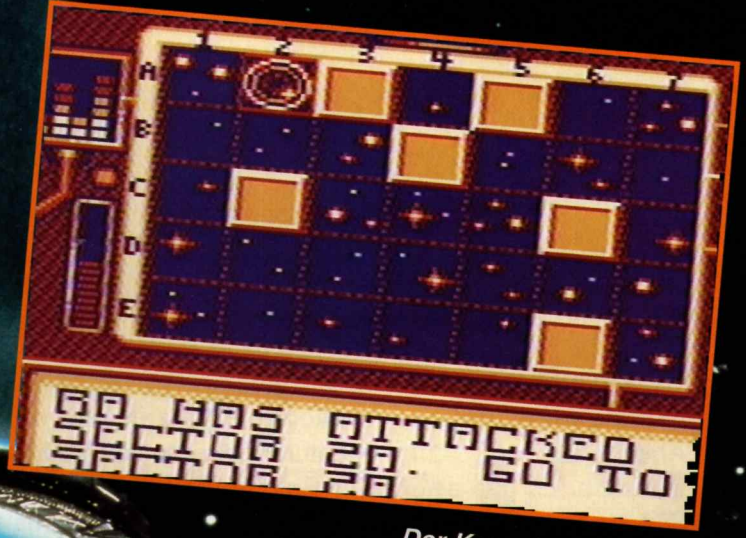
Jackson weiß aber auch noch nicht, daß die Steine in Wirklichkeit ein Tor zu anderen Welten ist, das aus einem riesigen Quarzkreis besteht. Wenn man den korrekten Zugangscode besitzt, kann man überall im Universum hinreisen! Ra, der böse Herrscher der antiken Welt von Abydos will seine Kräfte vergrößern, indem er so viele Welten wie möglich kolonisiert und annektiert. Gleichzeitig schafft er die Bewohner auf seine Sklavenplaneten. Sein ultimatives Ziel ist es, das ganze Universum zu beherrschen! Ra regiert seine Planeten durch ein komplexes Netzwerk von Sternentoren, den StarGates. Es ist Daniel Jackson´s Aufgabe, diese StarGates zu schließen, während er gleichzeitig Ra davon abhalten muß, neue zu schaffen. Jackson muß jeweils den Code eines StarGates knacken, indem er Hieroglyphen richtig anordnet. Alle existierenden StarGates müssen geschlossen werden, um Ra zu besiegen!

Aufeinanderstapeln

Die Reihe der Hieroglyphen oben auf dem Bildschirm zeigt die Tafeln, die man finden muß. Hier sind nur mehr drei übrig.

Wie in Puzzle Bobble - Bericht irgendwo in diesem Heft - ist StarGate eine Variation des beliebten Strategie-Konzeptes. Der Unterschied bei StarGate liegt aber in der Anzahl der möglichen Zeichen und dem neuartigen Blickwinkel. Auf den ersten Blick sieht es aus, wie eine Mischung aus Tetris und dem Arcade-Oldie Tempest. Die Grundidee ist, Hieroglyphensymbole übereinzustimmen, die von oben herunterfallen. Man muß drei gleiche Symbole aufeinander stapeln, um sie verschwinden zu lassen. Gleichzeitig verschwindet das Symbol auch von der Leiste mit dem Code oben auf dem Bildschirm.

Eine Reihe von falschen Zeichen muß man auch noch bewältigen, man kann sie aber meistens so stapeln, daß man sie früher oder später los wird. Joker Tafeln gibt es auch, sie sind ohne Symbol und nehmen dann das Zeichen direkt über oder unter ihnen an. Gräber Tafeln kann man benutzen, um alle Tafeln, die darunter liegen, verschwinden zu lassen. Smart Bomben Tafeln lösen alle Tafeln mit dem Symbol auf, das unter ihnen liegt. Du kannst also sehen, es gibt jede Menge Möglichkeiten für ausgeklügelte Strategien. Es geht wirklich nicht nur um das Stapeln der Zeichen.



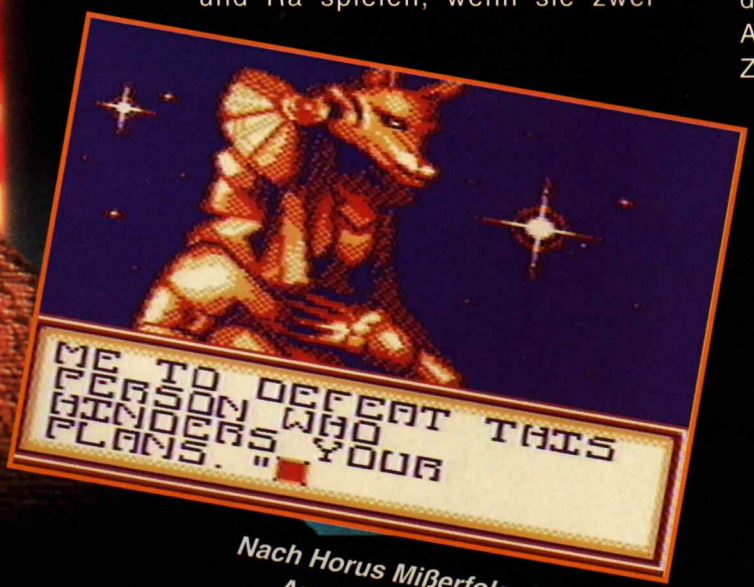
Der Kampfraster zeigt genau, wo Ra angreift.

Drei tolle Modi

Ein Spiel dieser Art wäre nicht vollständig, wenn es den üblichen "Skill Modus" nicht gäbe, wo Du eigentlich nur stapelst und in immer höhere Levels vordringst, bis Dir das Spiel zu schnell wird, oder die Steintafeln sich zu hoch auftürmen. In StarGate gibt es aber auch einige sehr unterhaltsame "Battle Modi". Diese finden auf einem Kampfraster statt, das die Standorte der StarGates anzeigt. Im 1-Spieler Modus übernimmst Du die Rolle von Daniel Jackson und muß gegen den bösen Ra antreten, um die Kontrolle über diese Tore zu erlangen. Es ist ein Rennen gegen die Zeit, denn ihr beide kämpft darum, den Hieroglyphencode zu knacken, um die Kontrolle über das Tor zu haben. Der Kampfraster zeigt den Standort der StarGates jedes Spielers und sobald einer die Herrschaft über eines der StarGates gewonnen hat, kann er sich den Luxus leisten, das nächste Ziel auszuwählen. Eine sorgfältige Auswahl des nächsten StarGate ist wichtig, denn solltest Du das nächste Tor verlieren, fallen alle angrenzenden Tore ebenfalls an den Gewinner!

Der 2-Spieler Battle Modus ist ziemlich ähnlich, wobei diesmal zwei Freunde die Rollen von Daniel und Ra spielen, wenn sie zwei Spielkassetten und ein Game Link Kabel haben. Dieser Modus ist wirklich der unterhaltsamste bei StarGate - sehr intensiv, spannend und hie und da kriegt man auch einen ordentlichen Adrenalinschub!

Obwohl StarGate im Fahrwasser des Kinofilms auftaucht, ist es gut genug, alleine als guter Softwaretitel zu existieren. Ein weiterer netter Einfall ist die neue Sichtweise der Stapel-Aufgabe, mit einigen erstaunlichen Zwischenlevel Bildschirmen und viel Spannung. Durch das Game Link Kabel kann man den Spaß auch zu zweit genießen!



Nach Horus Mißerfolg, fungiert Anubis als sein Anwalt.

REVIEW

- GAMEBOY
- SPIELTYP: Rätsel
- HERSTELLER: Acclaim
- ANZAHL DER SPIELER: 1-2
- FEATURES: 3-D Rätsel, Game Link™
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

PAC-IN-TIME

Pac Man hat wieder ein spannendes neues Abenteuer zu bestehen. Es gab eine Zeit, da war er nur ein gelber Ball mit einem großen Maul und unersättlichem Appetit, aber jetzt hat er plötzlich Arme, Beine, Augen und noch viel mehr! Er wurde von der bösen Geisterhexe seiner geliebten Familie entrissen und ins Jahr 1975 zurückversetzt. Pac befindet sich dort in einer feindlichen Welt voller tödlicher Pflanzen und mutierter Kreaturen, die alle keine Ahnung von der Bekanntheit Pac-Mans wissen (wahrscheinlich, weil er damals noch nicht erfunden war!). Pac muß sich durch 50 erstaunliche Levels kämpfen, um das Schloß der Geisterhexe zu erreichen. Nur dann kann er das Zeitportal betreten und zu seiner Familie zurückkehren.

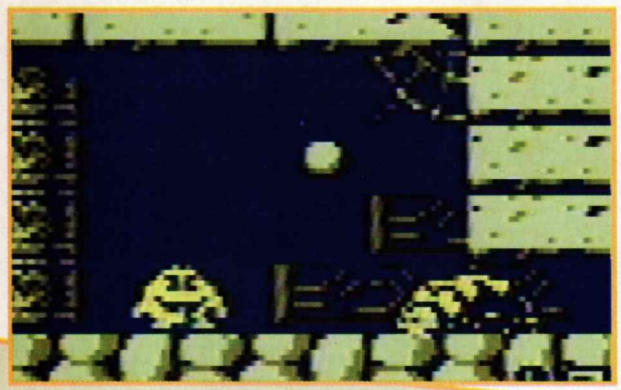
Nur kein Neid, Spiderman!

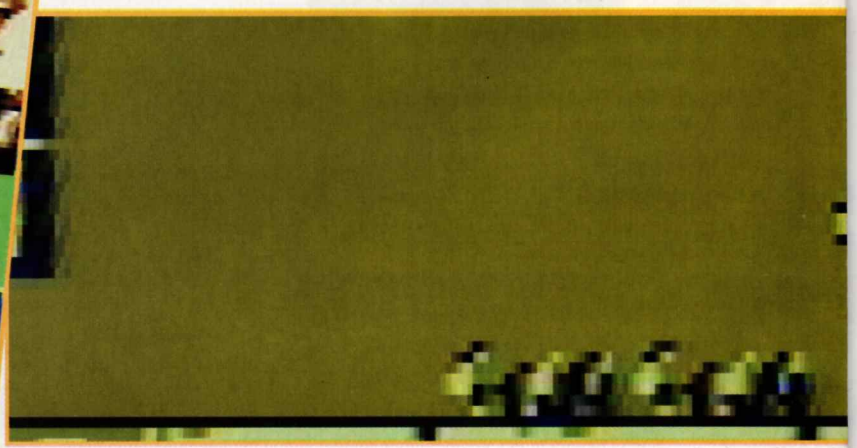
Vollge-pac-kt mit Extras

Pac in Time bietet fünf unterschiedliche Levels die jeweils wieder aus 10 schwierigen Stufen bestehen. Pac muß allen Feinden ausweichen, während er eine bestimmte Anzahl an Pillen einsammelt - das ist die echte Pac-Man Tradition - und schließlich den Ausgang aus dem Level findet.

Das hört sich sehr einfach an, aber in Wirklichkeit stellt sich Pac in Time als sehr kniffliges Plattform-Spiel heraus. Pac muß nicht nur zahireichen Feinden ausweichen und viele Gegenstände einsammeln, sondern auch Rätsel lösen, bevor er den Ausgang aus einem Level finden kann. Die Gegenstände sind unter anderem, die Fähigkeit unter Wasser zu atmen, ein Flammenwerfer, ein Prügel, um bestimmte Wände und Böden niederzureißen und ein nützlicher Fanghaken an einem Seil auf das Pac klettern oder sich damit hin und her schwingen kann, so ähnlich wie im Klassiker Blonic Commando auf dem NES.

Pac in Time beginnt ziemlich einfach, denn es gibt immer nur ein paar Pillen einzusammeln und der Ausgang ist lelcht zu finden. Doch die Action wird immer heißer, denn die Feinde werden zahlreicher und die Rätsel immer schwieriger. Die Levels selbst werden auch zusehends weitläufiger und Pac (und damit auch der Spieler) fühlt sich manchmal ganz verloren. Jede Menge geheimer Räume und versteckter Gefahren warten auf Dich, Du wirst also eine ganze Zeit bechäftigt sein.





Wege zum Erfolg

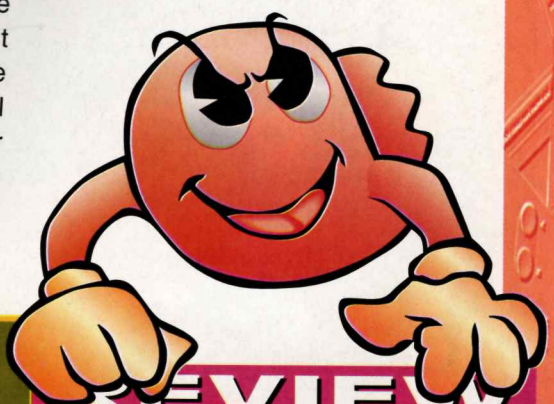
Die unterhaltsamsten Elemente des Spiels sind die Verwendung der spezlellen Gegenstände. Diese muß man an bestimmten Stellen anwenden, um versteckte Gebiete zu betreten oder Schalter zu betätigen, die Geheimdurchgänge öffnen. In höheren Levels ist man sich nicht immer sicher, welche Gegenstände man am besten verwenden sollte und man muß sich das Hirn ganz schön zermartern, um die richtige Lösung herauszufinden. Das ist aber Teil des Spaßes, denn Pac in Time bietet echt knifflige Rätsel. Es gibt nur einen Weg, um einfache Dinge zu machen, wie z.B. unter Wasser zu schwimmen und ohne spezielle Dinge wird diese Aufgabe unmöglich. Man muß also experimentieren und dabei auch noch jede Ecke und Nische nach Pillen und Extras absuchen.

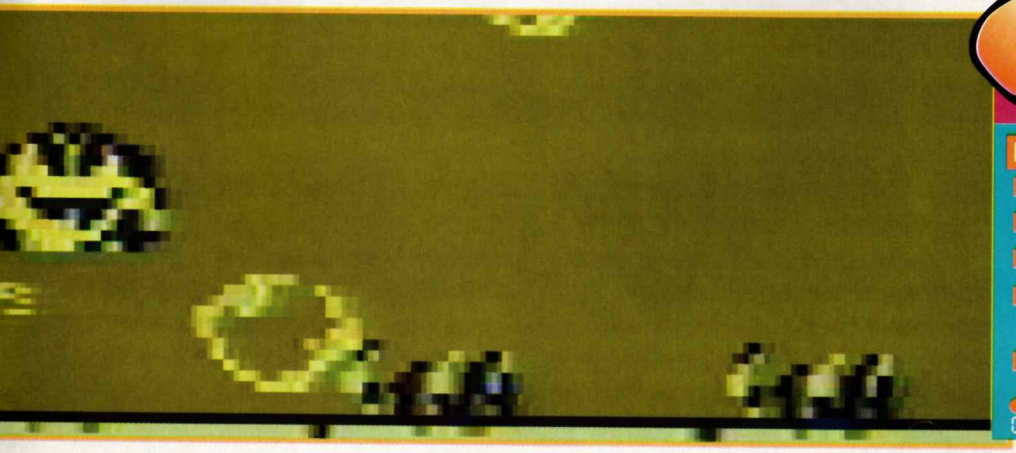
Aha! Aber was genau aktiviert dieser Schalter?

Der neue Pac-Man

Dieses Spiel zeigt einige ganz tolle Grafiken und Pac selbst ist wirklich gut animiert worden. Er mag ja als gewöhnlicher gelber Krels ohne ausgeprägten Charakter angefangen haben, aber nun hat er sich zu einer voll entwickelten Spielpersönlichkeit entwickelt. Seine Bewegungen sind flüssig, die seiner Feinde sind aber auch gut gelungen, speziell die fleischfressenden Fische auf Level Zwei. Pac in Time ist für den Super Game Boy programmiert und die Designer haben auch noch das letztmögliche Bißchen Farbe hineingequetscht, das noch Platz hatte. Jeder Level wurde passend eingefärbt und der Rahmen um das Spielfeld ist perfekt gelungen!

Mach Platz Mario, hier kommt Pac Man und der ist auch ein toller Held, der uns lange anhaltenden Spielspaß und jede Menge knifflige Rätsel bieten kann!





REVIEW

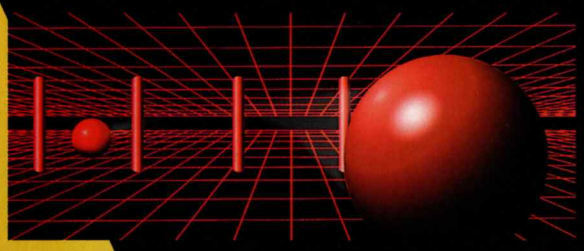
- GAMEBOY
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Paßwort, Geheimlevels
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

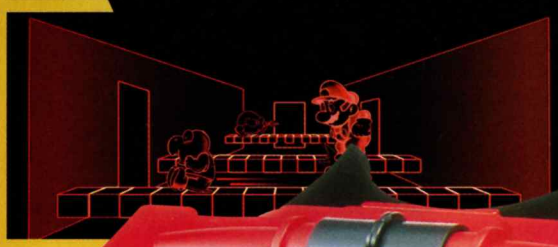
0 5 10

VIRTUAL BOY

Nach vielen Spekulationen, Gerüchten und allgemeinem Klatsch ist der Virtual Boy nun endgültig da. Vergangen sind die Tage an denen man mitten in einem hell erleuchteten Kaufhaus stand, eine Schachtel über dem Kopf und mit den Armen wedelnd. Deine Freunde haben in so einem Augenblick so getan, als würden sie Dich nicht kennen. Nun gibt es die Möglichkeit auch bei Dir zu Hause so lächerlich auszusehen!

Nintendo hat, so wie immer, nicht viel über die ganze Virtual Boy Sache an die Öffentlichkeit dringen lassen. Aber im November 1994, anläßlich der Sechsten Jährlichen Shoshinkai Software Ausstellung in Tokio wurde allen Spekulationen ein Ende gesetzt und der Virtual Boy wurde offiziell vorgestellt.





SPAß FÜR EINEN

Was ist also der Virtual Boy? Grundsätzlich ist er ein 32-Bit Virtual Reality System, das für alle Videospieler entwickelt wurde; der Spieler erfährt die volle Tiefe der Wahrnehmung und komplette drehende Bewegungen zu den Kosten eines traditionellen Videospielsystems. Ein speziell entworfener "Helm" eliminiert alle Störungen von außen (wie z.B. Mütter und kreischende Geschwister); der Spieler kann sich vollkommen in das Spiel vertiefen, das durch hochauflösende rote Bilder auf einem schwarzen Hintergrund besteht. Wenn man bedenkt, daß die Bilder nur aus vier verschiedenen Schattierungen von Rot bestehen, ähnlich wie beim Game Boy, bieten diese erstaunliche Klarheit und Tiefe und auch die Animation ist ziemlich unglaublich! Die Bewegung in diesem 3-D Universum wird durch einen neuen, speziell entworfenen Doppelgriff-Controller möglich, der dem Spieler unbegrenzten Bewegungsraum gibt. Einer der Griffe ist für die Bewegung nach vorne und hinten, der andere für die Bewegung nach links und rechts zuständig. Auch beim Sound hat Nintendo nicht gestümpert. Die unglaublichen Grafiken werden durch tollen Stereo-Sound noch unterstrichen. Deine Augen und Ohren werden zu einem wahren Festmahl eingeladen. Der Virtual Boy liefert ein realistisches und vollkommen gefangennehmendes Spielfeld.

Wie funktioniert er? Der Virtual Boy besitzt zwei kleine LED Anzeigen, die in Wirklichkeit winzig sind, aber wenn man sie nahe ans Auge hält wie ein großer Bildschirm aussehen. Dazu kommen dann noch zwei fluktuierende Spiegel und zwei Fokussierlinsen - das alles schafft die tollen 3-D Effekte im Virtual Boy. Die vibrierenden Spiegel fokussieren das doppelte Bild durch einen schmalen Schlitz, vom menschlichen Auge wird das Ganze dann als ein einziges Bild mit Tiefe interpretiert. Indem man die beiden Bilder enger zusammen, oder weiter auseinander bewegt, der Effekt heißt "Parallax", scheint sich das Bild näher zum Spieler oder von im weg zu bewegen.

TECHNIK-JARGON

Wie steht es nun mit den Spielen? Im Moment werden die Spiele alle bei Nintendo selbst entwickelt, aber Drittfirmen werden in der Zukunft ebenfalls Titel für den Virtual Boy herausbringen. Einige der ersten veröffentlichten Titel scheinen ein Daytona Renn-Spiel, eine Boxsimulation und ein Plattformspiel zu sein. Wieder scheint Nintendo noch nicht zu viel darüber verraten zu wollen. Also, wir werden berichten, sobald wir etwas Neues wissen!

Special Edition

GAME BOY®

Trau Dich, anders zu sein! Nintendo hat Mitleid mit allen unter Euch, die gedacht haben, es gäbe nur eine Wahl bei den tragbaren Videospielsystemen. Bekannterweise ist kein anderes System besser als der Game Boy, deshalb hat man diesen in einer ganzen Reihe von witzigen Farben herausgebracht. Innen drinnen gibt es immer noch die gleiche Spielpower, aber außen sieht das Ganze einfach viel besser aus! Du kannst sogar sehen, wie Dein Game Boy funktioniert, wenn Du einen mit transparenter Hülle besitzt!

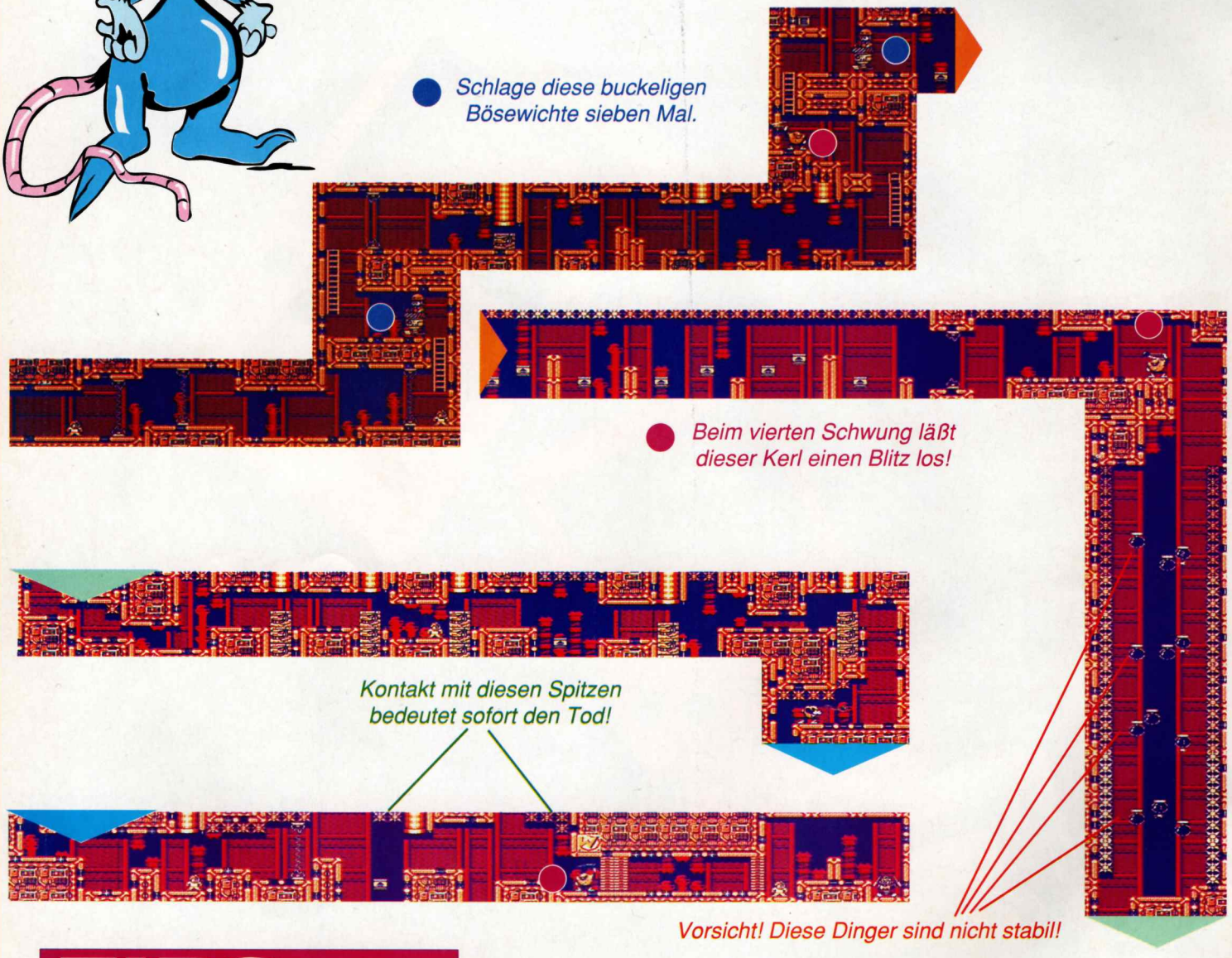
Wenn Du bis jetzt nicht die Spannung und den Spielspaß auf dem Game Boy genossen hast, ist hier Deine große Chance, das neueste Modell zu erstehen. Falls Du eine kleine Schwester hast, die immer herumnörgelt, wäre das die beste Gelegenheit, ihr den grauen Game Boy zu schenken und Dir selber einen bunten zuzulegen.

Mit einem witzigen, bunten Game Boy wirst Du den Neid Deiner Freunde erregen. Aber sei vorsichtig - die neuen Farben machen es auch leichter für andere zu sehen, daß Du nicht wirklich an Deiner Hausaufgabe arbeitest oder im Unterricht aufpaßt!

MEGA MAN III

Mega Man. Pah! Er muß so dumm sein, wie er Pech hat. Immer wieder schickt man ihn auf eine gefährliche Mission, in der er gegen einen verschrumpelten alten Wissenschaftler, der nichts besseres zu tun hat, als Millionen von Menschenleben zu bedrohen. Wenn ihr mich fragt, verdient der alte Blechkopf sein Schicksal!

Aber nicht jeder ist so gemein wie ich und unzählige Menschen nehmen die Herausforderung an, Mega Man zu helfen. Sentimentale Idioten! Unten findest Du eine Karte des Spark Man Levels, sowie eine Auflistung, in welcher Reihenfolge man die Gegner unseres Helden am besten besiegt. Und wie immer, besitzt man nach einem Sieg über einen Boß, dessen spezielle Kraft.



TIPS

- GAMEBOY
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Paßworter
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

Snake Man	-	Schlangensonde
Gemini Man	-	Gemini Laser
Shadow Man	-	Schatten Bumerang
Spark Man	-	Funken Schock
Drill Man	-	Drill Bombe
Dust Man	-	Staub Crusher
Skull Man	-	Skull Barriere
Dive Man	-	Tauch-Raketen
Cyberpunk	-	Shuriken
Dr. Wily	-	einfach gar nichts!

pinball Fantasies

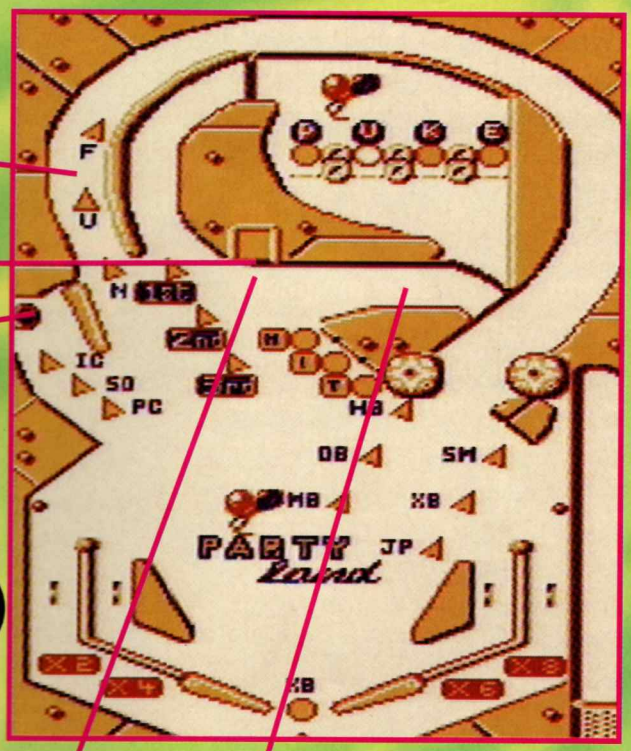
Du hast Probleme eine Punktezahl zu erreichen, die einer Telefonnummer gleicht? Keine Angst. Hier geben wir Dir Tips zu zwei der kniffligsten Tische in diesem Spiel.

PARTY LAND

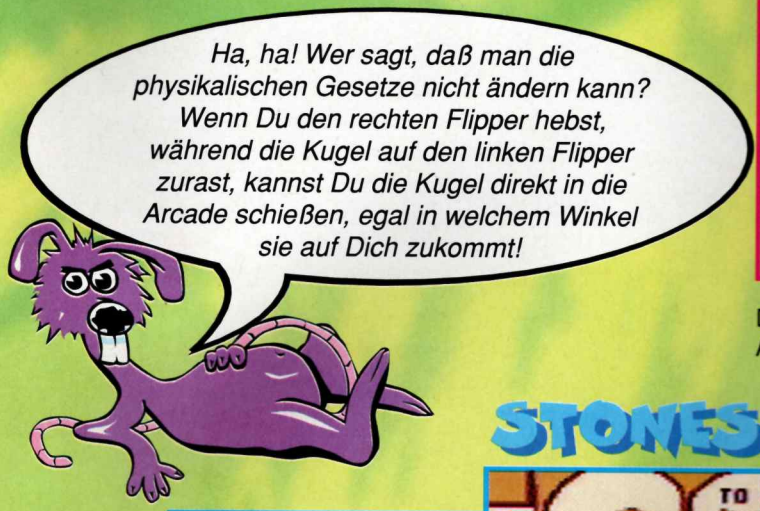
Wenn Du die FUN Rampe zweimal triffst, scheint ein weiterer Buchstabe zum Wort PARTY auf.

Wenn Du die Kugel aus der Arcade losläßt hilft ein gut getimter Treffer mit dem linken Flipper, um sie über die rechte Rampe hinaufzuschicken.

Sobald du HIT buchstabiert hast, indem Du alle drei Enten getroffen hast, kannst Du Dir einen Leckerbissen schnappen, wenn Du die linke Kugelfalle triffst. Deine Aufgabe wird um einiges leichter, wenn Du den linken Flipper anhebst. Dadurch bekommt die Kugel mehr Platz, um in die Falle zu gehen.

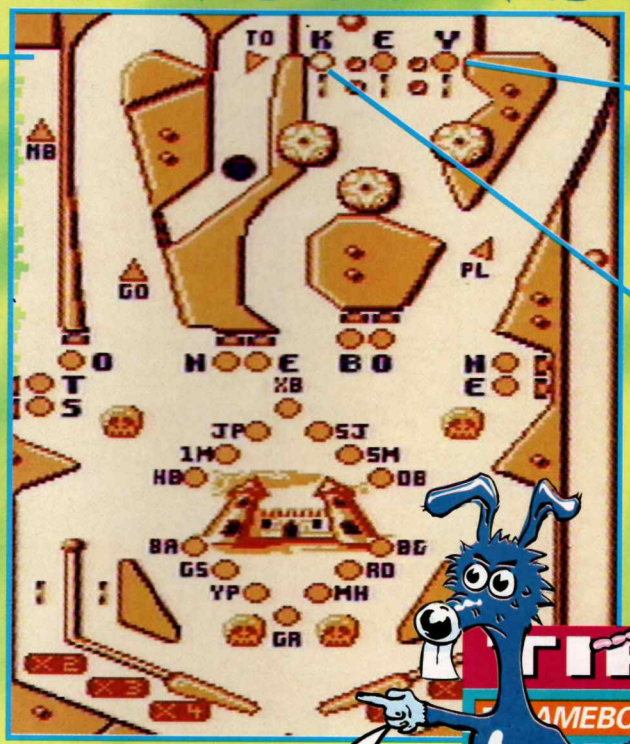


Der linke Flipper gibt Zugang zu zwei Gebieten: zur Arcade und zum Zyklonenbonus.



STONES & BONES

The Well (der Brunnen) ist das am leichtesten zu treffende Extra. Wenn Du es mehrere Male triffst, bekommst Du eine Menge Bonuspunkte. Wenn die Kugel aus dem Well fällt, hebe nur Deinen rechten Flipper, um sie zu fangen, dann schieße sie wieder zurück ins Well. Wenn Du das mehrmals machst, hast Du am Ende eine riesige Punktezahl!



Die "Schlüssel" Bumper erhöhen Deine Well und Vault Boni.

Kannst Du den Skill Schuß einfach ignorieren? Er schenkt Dir jedes Mal eine Million Punkte mehr, wenn Du erfolgreich triffst.

GENERELLE TAKTIK

Wenn Du die Chance vermindern willst, daß die Kugel an den beiden äußeren Rändern nach unten fällt, versuche die Kugel nicht mit dem äußersten Ende des Flippers zu treffen - denn meistens tut das dumme Ding dann genau das, was es nicht machen soll.

Wenn die Kugel langsam aber gefährlich nahe an den Rand gerät, sollte ein leichter TIlt (Knopf B) sie wieder ins Spiel bringen. Übertreibe es aber nicht, sonst friert der Tisch ein und Deine Kugel ist ungültig.

Wenn Du ein bißchen hasardieren willst und Du bist sicher, daß die Kugel direkt in der Mitte nach unten fällt, versuche nicht, sie zu treffen. Manchmal springt sie wieder mitten ins Spiel zurück! (Ehrlich!)

TIPS

GAMEBOY

TYP:	Sport
HERSTELLER:	Gametek
ANZAHL DER SPIELER:	1
FEATURES:	4 Tische

SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

Disney's großer Filmhit Aladdin ist verdienterweise einer der erfolgreichsten Trickfilme aller Zeiten. Die Geschichte baslert auf einer alten arabischen Legende von einem jungen Straßendieb, der die große Chance seines Lebens bekommt, als er eine magische Lampe entdeckt. Aladdin gibt es jetzt auch für das NES und auch hier folgt die Action ziemlich genau dem Inhalt des Films. Jeder Level spielt in einer Schlüsselszene des Disney Meisterwerkes. Nimm die Möglichkeit wahr, die Wunder des Fernen Ostens hautnah mitzuerleben...

Das Mammutabenteuer beginnt in den geschäftigen Straßen von Agrabah, wo unser Held rasch herumspringt, schwingt, rennt und hüpft, als er versucht den Wächtern zu entkommen. Wie Du vielleicht weißt, ist der einzige Weg für einen armen Jungen in harten Zeiten zu überleben, zu stehlen und Aladdin hat sich jede Menge Ärger aufgehalst. Die stämmigen, aber irgendwie doofen Wachen verfolgen ihn nicht nur wegen einiger kleiner Diebstähle, sondern auch auf königlichen Befehl des gemeinen Beraters des Sultans - Dschafar. Der will die absolute Macht über das ganze Königreich und das kann ihm nur durch den Besitz der magischen Lampe gelingen - diese befindet sich tief in den Wunderhöhlen. Dadurch könnte Dschafar den Sultan vom Thron vertreiben und Herrscher über alles werden! Dschafar ist wahrscheinlich etwas größenwahnsinnig, aber wie die meisten bösen Buben ist er ein kompletter Feigling und will, daß unser Held die Schmutzarbeit für ihn erledigt. Und so beginnt das Abenteuer, das Aladdins Leben für alle Zeiten ändern wird...

Der Markt von Agrabah

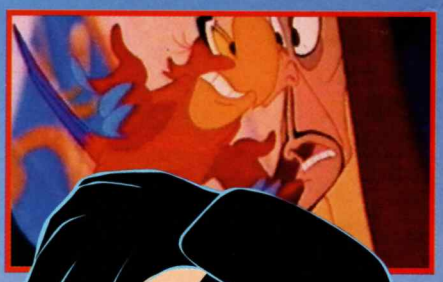
Aladdin besitzt nicht nur das jugendliche gute Aussehen von Tom Cruise und die Selbstsicherheit eines Marlon Brando, sondern ist auch Akrobatik Experte. Er kann über die Köpfe der Wachen springen, sich von Fahnenmasten schwingen, Seile erklettern und so gut wie seln kleiner Affe Abu über Wäscheleinen nach oben klettern. Natürlich können das seine Verfolger nicht! Wenn es zu einer engen Konfrontation kommt, kann er seinen treuen Krummsäbel einsetzen, oder er kann aus sicherer Entfernung mit Äpfeln auf seine Gegner werfen. Die Anzahl der Äpfel ist aber knapp bemessen und Du mußt Dir auf der Flucht einen Vorrat davon anlegen.

Lauernde Wachen, Straßenjongleure, böse Bogenschützen und sogar einige wilde Schlangen und Vögel haben es nur auf unseren Aladdin abgesehen. Wie es scheint haben auch die Bewohner von Agrabah etwas gegen unseren Helden, denn von Zeit zu Zeit werfen sie Blumentöpfe aus ihren Fenstern und ihm auf den Kopf.

Ärger in Agrabah

Sollte Aladdin seinen ersten große Test bestehen, befindet er sich anschließend im Herzen der Wüste, wo er nach den zwei Hälften des heiligen Skarabäus suchen muß. Das alles ist

Aladdin



natürlich Teil von Dschafars finsterem Plan. Aladdin hat natürlich keine Ahnung, daß er nur als Werkzeug in den Händen des bösen Dschafar dient. Nach dem Besuch der Wüste geht es zurück in die Stadt Agrabah, wo er immer höher über die Dächer klettern muß und dabei noch auf die Wachen und trickreiche Plattformen achten sollte. In späteren Levels warten einige innovative Geschichten und neue ideen, wie z.B. schwingende Kugeln, die wirklich auf und vom Bildschirm schwingen und nicht nur von rechts nach links. Virgin hat es sich hier nicht leicht gemacht.

Damit die Animation mit dem Film mithalten kann, bräuchte man unglaubliche Computer zum Programmieren - das ist unmöglich. Doch unser Held bewegt sich so flüssig und die Grafiken sind so detailliert und die Levels sehr abwechslungsreich.

Aladdin ist eine gelungene Konversion für das NES. Der Schwierigkeitsgrad ist gerade richtig und das Spiel ist so spannend und gut gemacht, daß sich viele NES Fans gar nicht von ihrem Gerät werden trennen können. Mit Hilfe der magischen Lampe wird es Dir sicher gelingen, das Spiel erfolgreich zu beenden! Die Prinzessin zählt auf Dich!

REVIEW

- NES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Virgin
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Gute Animation
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

LION K

Ein toter König!

Nach einer Reihe von Märchenadaptionen hat sich Disney wieder in unbekanntes Gebiet gewagt und das erste originale Zeichentrick-Meisterwerk produziert - The Lion King. Zuerst gab es ihn auf dem Super NES, dann auf dem Game Boy und jetzt auch auf dem NES. Lion King erzählt die Geschichte eines kleinen Löwenbabys, das langsam erwachsen wird. Simba ist der rechtmäßige Erbe seines Vaters Thron, aber er wird verstoßen, als König Mufasas böser Bruder Scar den König und seinen Sohn in eine wilde Stampede lockt. Mufasa wird schwer verletzt und stirbt, Simba wird aus dem Königreich verstoßen. Scar übernimmt den Thron und regiert das umliegende Land mit eiserner Faust. Es ist Simbas Aufgabe, den bösen Scar zu besiegen und den ihm zustehenden Platz auf dem Thron einzunehmen.

Zu niedlich, um ein König zu sein?

Du hast die Kontrolle über den knuddeligen kleinen Löwen und beginnst das Spiel als Löwenkind. Virgin hat die Disney Tradition würdig fortgesetzt und hat Simba zu einer der niedlichsten Spielfiguren aller Zeiten gemacht. Die Animation ist sehr gut gelungen, denn Simba brüllt, klettert, springt und schwingt sich durch die Dschungellandschaft und das mit so weichen Bewegungen, daß man gar nicht glauben kann, daß so etwas auf dem NES möglich ist. Die Überraschung ist aber nicht so groß, wenn man weiß, daß Virgin keine halben Sachen macht und die Zeichner des Originalfilms für die Animation in den Spielen engagiert hat.

Lion King ist ein Plattformspiel, hat aber so viele Extras, daß es weit über die anderen hinausragt. Es gibt jede Menge Gegenstände, versteckte Gebiete, gemeine Gegner und einige sehr willkommene Bonuslevels, wie z.B. den Insekten-Fang-Level, wo Du die Kontrolle über Simbas guten Freund Pumbaa übernimmst. Die Herausforderung ist gerade richtig schwierig, denn Du hast die Wahl unter drei Schwierigkeitsgraden. Die Anzahl der Continues und Leben, die Simba zur Verfügung stehen, können dadurch verändert werden.
Einen zweibeinigen Helden zu animieren ist schon ziemlich schwer, aber Virgin hatte die große Aufgabe, einem vierbeinigen Helden die ganze Grazie eines echten Löwen zu verleihen. Wie man es von Virgin erwarten konnte, haben sie ganze Arbeit geleistet und Simba bewegt sich mit beispielhafter Sicherheit durch den gefährlichen Dschungel. Speziell unterhaltsam ist die Art und Weise, wie Simba auf eine Plattform zuspringt und sie dann knapp verfehlt; seine Hinterbeine suchen dann verzweifelt nach Halt!

Lion King ist ohne Zweifel die beste Filmlizenz, die Virgin je gemacht hat, sogar Dschungelbuch sieht daneben ein bißchen blaß aus. Es hat alles, was ein gutes Plattformspiel ausmacht: spektakuläre Animation, brilliante Grafiken, großen Spielspaß und einen tollen Sound. Disney hat bereits angekündigt, daß es Lion King erst in zwanzig Jahren auf Video geben wird, die NES Version kann dafür aber ein guter Ersatz sein - und es gibt sie schon jetzt!

Tips und Taktik
Die Pridelands

Wenn Du diesen Level nicht beenden kannst, bist Du eine Schande für die Zunft der Videospieler! Den größten Ärger kannst Du eigentlich nur mit der Hyäne am Ende des Levels haben. Aktiviere den letzten Neustart-Punkt und springe ihr dann direkt auf den Kopf, damit kannst Du sie besiegen, ohne auch nur ein bißchen zu schwitzen. Denke daran, Du mußt sie als Löwenbaby nur einmal treffen. Wenn Du Dich mit ihr Pfote an Pfote bekämpfst, warte bis sie angreift und schlage zurück, wenn sie müde wird.

The Mane Event

Es gibt eine einfache Technik, wie man sich erfolgreich an den Schwänzen der Nashörner weiterschwingt. Wenn Du Dich auf der größtmöglichen Höhe befindest,

ING

Sogar ich hatte Schwierigkeiten, mich an dieses Spiel zu gewöhnen und das heißt schon was! Simba zu kontrollieren ist oft sehr unterhaltsam, aber manchmal auch sehr frustrierend. So was ist Dir im ganzen Leben noch nicht passiert! Bestimmte Sprünge muß man so genau machen, daß oft nur ein paar Pixel den Unterschied zwischen Erfolg und Mißerfolg ausmachen. Lasse Dich aber nicht entmutigen und versuche es unverdrossen weiter. Es zahlt sich aus! Um Dir aber das größte Kopfzerbrechen zu ersparen, gebe ich Dir hier einige Tips zu wichtigen Gefahren und Feinden.

springe auf den nächsten zu. Kurz bevor Du landest, solltest Du einen Haken schlagen und dadurch jedes Mal alles in den Griff bekommen.

Elefantenfriedhof

Kein Problem. Schlage die Geier, sobald Du kannst oder sie verfolgen Dich auf dem ganzen Weg.

Stampede der Wildtiere

Bleibe oben auf dem Bildschirm. Auf diese Weise mußt Du Dir keine Sorgen über zwei Ströme von wilden Tieren machen. Du mußt Dich nur in der Mitte des Bildschirms hin- und herbewegen.

REVIEW

- NES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Virgin
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Bonusstufen, Verschiedene Herausforderungen
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

graffiti

Philipp Strahl aus Graz hat wieder einmal in die Vollen gegriffen und uns gleich ein Gedicht UND eine Geschichte zugeschickt. Wir wollen Euch beides nicht vorenthalten.

Erwachen im Pilzhaus
Am Morgen bei gold´ner Sonne, ist die Waldluft so lau
und geweckt wird Mario durch den silbernen Tau.
Und Toad, der kleine Pilzen Mann
der auch nicht weiterschlafen kann.

Luigi wird durch sanfte Sonnenstrahl´n geweckt
und der Frühstückstisch ist auch schon gedeckt.
Auch Prinzesschen ist schon aufgewacht,
dann Mario hat zu laut gelacht.

Mario Is Missing (Nach dem tollen Spiel)
"Mario, Mario", keuchte Yoshi. "Hat einer Mario gesehen?" Yoshi lief in das Pilzhaus, in dem die Prinzessin, Luigi, Toad, er und der vermißte Mario lebten. "Ich", meldete sich Toad mit piepsender Stimme. "Er wurde von zwei Koopa Soldaten weggeschleppt. I-ich glaube, Bowser steckt dahinter", erzählte er weiter. Es kehrte Stille in das sonst so belebte Pilzhaus ein. Nach fünf Minuten meldete sich Toad wieder: "Ich werde ihn suchen gehen!", meinte er entschlossen und (gespielt) mutig. Die Reaktion bei seinen Freunden war diese: Luigi schlug sich mit der Hand auf die Stirn, Prinzessin Toadstool faltete die Hände und blickte zum Himmel und Yoshi, der sich vor Lachen auf dem Boden kugelte, konnte sich kaum aufrappeln. Doch Toad stampfte empört aus dem Haus und knallte die Türe hinter sich zu, daß die Wände nur so wackelten. Luigi begann zu zählen. Er war kaum bei 22 angelangt, als die Tür aufflog und Toad noch wütender als zuvor hereindonnerte. Seine Kleidung war zerschlissen und sein Pilzkopf hatte auch etwas abbekommen. Brodelnd vor Wut erzählte er, was vorgefallen war. "Die haben mich nicht passieren lassen. Als ich mich an den Koopa-Grenzposten vorbeischmuggeln wollte, haben sie mich geschnappt und SO hergerichtet!" Während Toad brummelnd und schimpfend sich dem Verbandskasten näherte, richtete sich Luigi auf und meinte: "Ich werde Mario finden und wenn ich die ganze Welt abgrasen muß!" DAS hätte er er besser nicht sagen sollen...

Lieber Philipp,
danke für diese tolle Geschichte, die ja offensichtlich noch nicht zu Ende ist. Vielleicht schickst Du uns mal eine Fortsetzung, die wir dann sicher auch abdrucken werden, denn auch unsere Leser interessiert das auf jeden Fall. Ihr könnt ja alle eine Fortsetzung dafür finden und uns alle Eure Stories zuschicken, die beste kommt dann auch auf die Graffiti Seite des Magazins. Ist das ein Vorschlag? OK, dann los!

Hi Club!
Heute hätte ich einen Vorschlag für Euer Heft. Nicht, dass es schlecht oder sowas ist, aber ich finde: Nichts ist perfekt! Doch um alles zu perfektionieren, möchte ich Euch einen Vorschlag machen.
Also: Es wäre sicher gut, wenn man eine kleine Umfrage in das Heft abdrucken würde. Ich finde nämlich, dass das Heft zuviele Reviews hat. Und anstatt die vielen Reviews könnte man mehr Berichte über andere Themen, Spielemessen, Veranstaltungen und über solche Sachen machen. Denn das wäre doch interessant. Oder nicht?
Ich glaube zwar nicht, dass ich eine Chance habe, das Heft zu beeinflussen, aber einen Versuch ist es immerhin wert!
Zurück zur Umfrage. Diese Umfrage enthielte eben Vorschläge über eine Änderung des Heftes. Und ob meine Idee überhaupt auch den anderen Clubmitgliedern gefällt, sollte man ja auch wieder wissen.
Noch meine Begründung: Ich finde es schade, dass fast nur Reviews im Heft - ich übertreibe jetzt vielleicht ein bisschen - sind, denn es gäbe noch so viele andere interessante Sachen, die man ins Heft drucken könnte.
Lukas Imstepf, Düdingen

Lieber Lukas
So, so, Du glaubst, Du habest keine Chance das Clubmagazin zu beeinflussen? Da täuschst Du Dich aber gewaltig! Über Lob freuen wir uns zwar, aber nur aus den Anregungen und den Kritiken der Clubmitglieder lernen wir, was ihr wirklich von uns wollt. Die verschiedenen am Heft beteiligten Clubs versuchen dann in einer

NIKOLAUS REDL

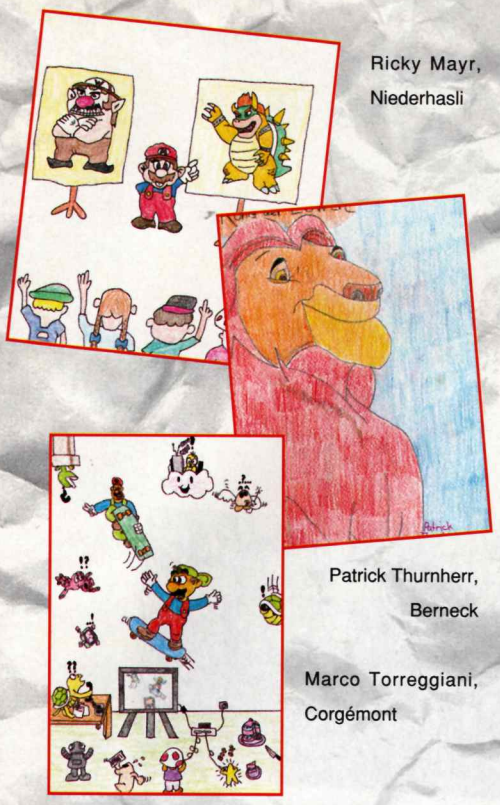
Wir danken auch Nikolaus Redl dafür, daß er uns sein Spielerprofil geschickt hat. Er ist 8 Jahre alt und wünscht sich nichts sehnlicher, als alle NES Spiele zu besitzen. Zu seinen Lieblingsspielen zählen Super Mario Bros. 2 und 3, Duck Tales, Wizards & Warriors, sowie Fußball. Natürlich haben seine Hobbies auch damit zu tun, denn die sind Nintendo und Fußball, aber auch Klavier spielen!

MARTIN UND STEFAN AUER

Die Zwillinge Martin und Stefan Auer sehen sich nicht nur ähnlich, sie sind auch beide offensichtlich gleich große Nintendo Fans! Die beiden sind 12 Jahre alt und wohnen in Adnet bei Salzburg. Ihre Lieblingsspiele sind Link´s Awakening, Mega Man und Kirby´s Pinball Land. Spielen können die zwei auch ziemlich gut, obwohl, wie sie uns schreiben, manche Titel nur mit Hilfe unserer Hotline beendet werden konnten. Als Hobbies geben Stefan und Martin an, daß sie mit Vorliebe unser Club Magazin lesen (freut uns!), angeln, radfahren, Game Boy und Fußball spielen und schwimmen. Fliegen zu können und dazu noch alle Game Boy Spiele zu besitzen zählt zu den größten Wünschen unserer Zwillinge!

THOMAS SCHLOSSER

Thomas Schlosser ist 8 Jahre alt und spielt besonders gern Mega Man I, Little Ninja Brothers und Super Mario Bros. 3. Mit Hilfe seiner Schwester, die uns auch diesen Brief geschrieben hat (wir drucken auch Dein Bild ab, Bettina!), hat Thomas schon einige Spiele bis ans Ende geschafft. Seine Hobbies sind fernsehen und NES spielen. Vielleicht solltest Du auch manchmal an die frische Luft gehen? Thomas größter Wunsch ist es, ein Poster von Mario zu bekommen und Busfahrer zu werden. Wir werden sehen, ob das mit dem Poster klappt, das mit dem Busfahrer mußt Du aber ganz alleine durchstehen!



Ricky Mayr, Niederhasli

Patrick Thurnherr, Berneck

Marco Torreggiani, Corgémont

jährlichen Redaktionskonferenz die Wünsche der Clubmitglieder und die Ansprüche, die wir selbst an uns stellen, unter einen Hut, oder besser gesagt, in ein Heft zu bringen. Dass wir nicht alle Anregungen von Clubmitgliedern berücksichtigen können ist genau so klar, wie wir auch unsere eigenen Ansprüche immer wieder zurechtstutzen müssen. Auch uns packt es hin und wieder, dass wir von einem monatlich erscheinenden Heft mit dreimal sovielen Seiten träumen und wir ausführliche Berichte von Messen und News und Veranstaltungen vor uns sehen. Warum wir nicht gleich in diese Richtung loslegen? Tja ... viel Arbeit, viel money!
Immerhin: Wir sind sicher, dass wir mit dem Fragebogen, den wir diesem Heft begepackt haben wieder einmal den Mitgliederwünschen und -ansprüchen genauer auf die Spur kommen. Wir werden auch unser Allermöglichstes tun, um möglichst viel Neues in die Realität umzusetzen. Jetzt kommt es bloss noch darauf an, dass die Fragebogen zahlreich zurückkommen!
Dein Clubteam

Ja, Thomas, aus Oberengstringen. Diesmal klappt es! Habe ich Dir nicht einmal angedeutet, dass in der Kürze die Würze liegt?
Dein Super Mario

Phuuuuu
Mario ging durch's Dinosaurierland, plötzlich fiel er in einen Abgrund. Er war in einer Höhle. Auf einem Tisch fand er einen Gürtel mit einem Knopf. Mario schnallte den Gürtel um und drückte den Knopf. Zack! Als Mario den Knopf drückte, fiel eine Falltüre zu und ein Teufel und ein Vampir erschienen. Der Teufel sagte: „Das wäre ein guter Sklave" und der Vampir meinte: „Ich will sein Blut!" So stritten sie sich. Mario zog den Gürtel aus und dann erwachte er und sagte: „Phuuuu, es war nur ein Traum!"
Thomas Jeremias, Oberengstringen

Member - Gametest Super Street Fighter II
Absolut cool!
Kürzlich habe ich, Claude Sägesser aus Emmenbrücke, das Spiel „Super Street Fighter II" für das SNES gekauft. Dieses Game ist absout cool! Weil dieses Game so gut ist, habe ich mir gedacht, ich könnte eine Bewertung für Euch schreiben. Dass bei diesem Spiel vier neue Kämpfer dazugekommen sind, finde ich absolut cool. Auch die Grafik und die Optionen sind prima gelungen.

Gesamtnote: 5,7 (von 6)
Fazit: Kein Mortal Kombat mehr, mehr Spass, wochenlangen Spass hat man mit Super Street Fighter II So viele Optionen, Figuren, Grafikdetails und so weiter habe ich noch nie gesehen. Street Fighter II ist für mich sogar noch besser als Dragon - The Bruce Lee Story. Nun bin ich noch gespannt auf den Comic und den Film. Aber eines ist sicher: Ich werde mir jeden dieser Comics kaufen. Vielleicht gibt es ja plötzlich einmal einen Street Fighter III, wer weiss?!

Lieber Claude
Herzlichen Dank für den Spieltest! Sorry, dass wir ihn nicht ganz abdrucken. Die ganze Bewertung sprengt dann doch ein bisschen den Platzrahmen. Sei nicht enttäuscht: Immerhin hast Du es ins Heft geschafft, das ist den anderen 14, die das gleiche Spiel getestet habe nicht gelungen!
Dein Club Nintendo

Lieber Clubpräsident
Seit neustem habt ihr im Magazin eine Maus. In welchem Spiel finde ich den Willy? Weisst Du, ich mag ihn nämlich sehr. Ich hoffe, er kommt aus einem Game Boy Spiel, denn ich habe nur einen Game Boy.
Mélanie Ritter, Biel

Liebe Mélanie
Du, bevor der Willy Deinen Brief in die Pfoten bekommt und die beleidigte Leberwurst spielt, ein kleiner Hinweis: Willy ist eine Ratte und keine Maus, man siehts an seinem Rattenschwanz. Willy kommt in keinem Spiel vor, leider. Obwohl, optisch würde er sich wirklich gut eignen, in einem Spiel mitzumachen. Bevor Willy seinen ersten Auftritt im Clubmagazin hatte, geisterte er schon einige Zeit zwischen England, Oesterreich und der Schweiz herum. Zuerst war er eine namenlose Erfindung unseres Grafikers, der sehr gut zeichnen kann. Hin und wieder tauchte Willy auf einem Fax oder einem Brief auf und machte da schon seine frechen Bemerkungen. Ende letzten Jahres wagte sich die vorwitzige Ratte dann auch, im Clubmagazin ihre Sprüche zu klopfen. Seither heisst das freche Ding „Willy". Ob ich wohl einmal ausplaudern soll, nach wem wir „Willy" getauft haben? Heute nicht, das muss ich mir noch überlegen!
Dein Super Mario

Noch warten wir auf die ausführlicheren Spielerprofile (und auf die Mädchen!). Schreibt uns ein wenig ausführlicher über Euch, erzählt uns, was ihr gerne macht, wie ihr zum Nintendo Spielen gekommen seit und überhaupt, wer ihr seit! Bis ausführlichere Profile hier eintreffen, hier noch drei Kurzprofile:

DANIEL STRASSER

Name Daniel Strasser
Land Steinmaur, Schweiz
Alter 9
Lieblingsspiele World Cup, SMB 1 - 3
Höchstpunktzahlen Super Mario Bros 1 und 3 beendet
Hobbies NES und Game Boy spielen, Rätseln, Turnen und Schwimmern
Grösster Wunsch Turtles beenden

Ach toll, da ist ein „grösster Wunsch", den wir erfüllen könnten. Daniel, schreibe uns, wo Deine Probleme mit den Turtels liegen. Wir sind sicher, da können wir Dir weiterhelfen! Deine Hotline Schweiz

SIMON FOPPA

Name Simon Foppa
Land Zuchwil, Schweiz
Alter 11
Lieblingsspiele Rad Gravity, Zelda II, Prince of Persia
Höchstpunktzahlen World Cup, Mario Land 1 und 2, Turtles 1, Buraifighter und noch viele andere Spiele beendet
Hobbies Karate, Basketball und Fussball spielen
Grösster Wunsch Dass die Kriege aufhören

DARIO NUEVO

Name Dario Nuevo
Land Hünibach, Schweiz
Alter 11
Lieblingsspiele Donkey Kong Country, Sim City, WWF Royal Rumble
Höchstpunktzahlen Mortal Kombat und Donkey Kong Country beendet
Hobbies Velofahren, SNES-Spielen und Schneeballschlachten
Grösster Wunsch Reich, gesund und glücklich zu sein!!!

GAME BOY™ special edition

Postgebühr bar bezahlt
4890Z/0001

Georg Heiss

Mayerhoferstr. 4
2513 Möllersdorf

Nintendo®